Bartha Gábor

Egy nap alatt CORELDRAW! 5

CESARE COMPLEX
Betéti Társaság

CESARE COMPLEX Beleti Társaság

Budapest, X. ker. Lavotta u. 58.
Telefon/fax: 06-1-260-0223

Irodáját, üzletét, számítógépes helyiségét, lakását klimatizálni szeretné?
Hívjon minket, többféle megoldást kínálunk.
Kérje ingyenes tanácsadásunkat, örömmel állunk rendelkezésére.

Kínálatunkból:

- ablakklímák: 50000 Ft+Áfá-tól (teljesítménytől függően)
- split klímaberendezések: 100000 Ft+Áfá-tól (teljesítménytől függően)
- komputer-klímák: 200000 Ft+Áfá-tól (teljesítménytől függően)
- egyedi, agregáttal telepített helyiséghűtés: 120000 Ft+Áfá-tól (teljesítménytől függően)

Vállaljuk:

- klímaberendezések, aggregátorok, hűtőkamrák szerelését, ill. folyamatos karbantartását
- már üzemelő klímaberendezések átalánydíjas karbantartását.

Az általunk telepített készülékekre 2 év garanciát biztosítunk!

Megbízható szerviz, gyors hibaelhárítás!

Reméljük, hamarosan megrendelőink között üdvözölhetjük!

Címünk:

Cesare-Complex Bt.
Budapest, X. Lavotta u. 58.
Tel./fax: 06-1-260-0223

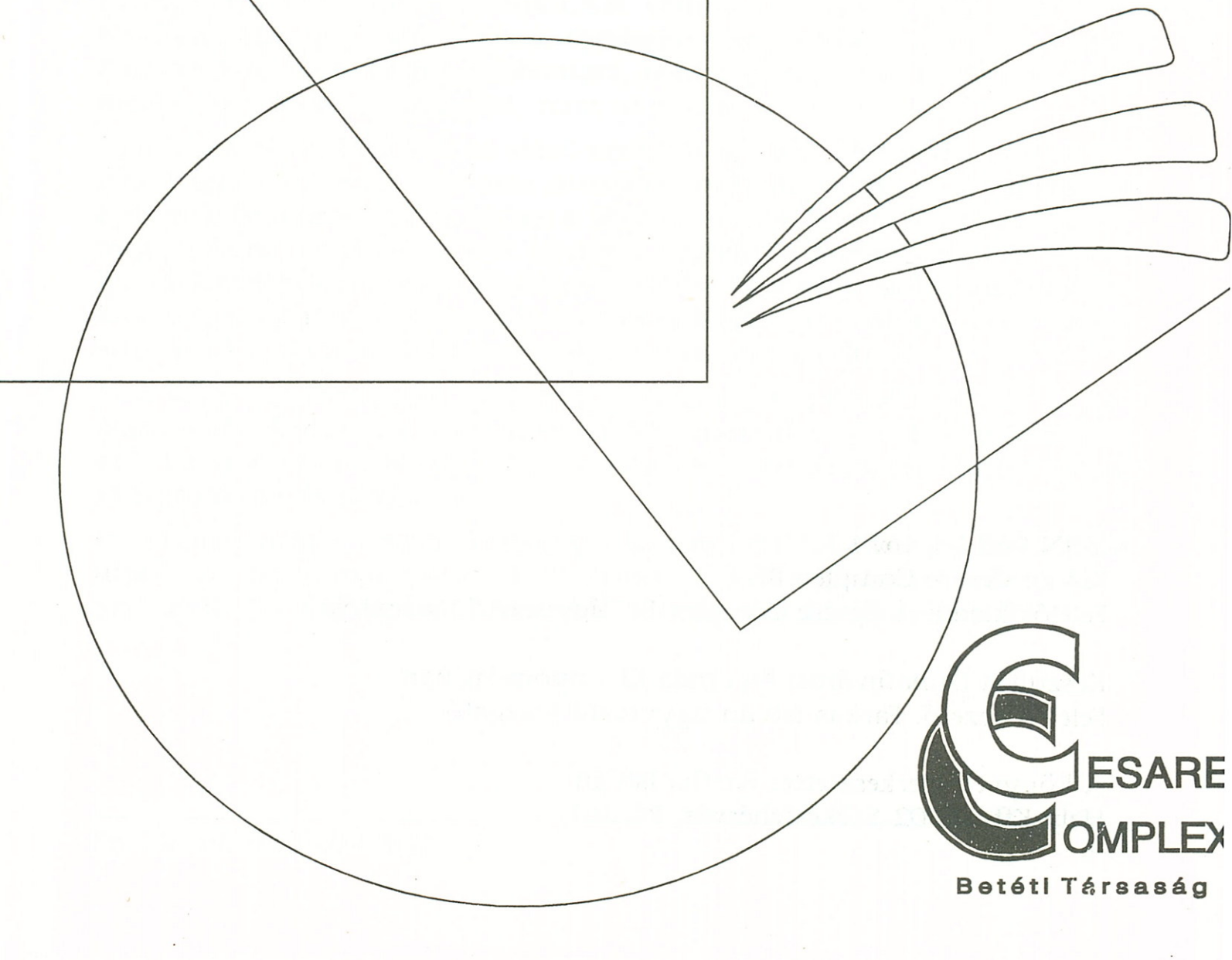
Budapest, X. Lavotta u. 58.
Tel./fax:06-1-2600223

CESARE COMPLEX Beleti Társaság

Bartha Gábor

Egy nap alatt CORELDRAW! 5

Lektorálta: Honti József



CESARE COMPLEX
Betétl Társaság

ISBN 963 04 4674 X
Kiadó: Cesare Complex Bt.
Felelős kiadó: A Cesare Complex Bt. ügyvezető igazgatója

Készült a Dunaújvárosi Nyomda Kft. nyomdájában
Felelős vezető: Farkas István ügyvezető igazgató

A könyvet szerkesztette: Bartha István
Help Kft., 8002 Székesfehérvár, Pf. 261.

Bevezetés

Lassan hagyománnyá válik, hogy ha ismét nyár van, akkor a Corel cég megjelenteti a CorelDRAW! következő verzióját. Így volt ez idén nyáron is: megjelent a CorelDRAW! 5.

Akik ismerik az előző verziót, bizonyára tudnák sorolni, hogy milyen változtatások lennének feltétlenül szükségesek, hogy a program használhatóbb legyen: a működés felgyorsítása, pontosítás, a fontkezelés javítása, a színkezelés és a színbontás javítása stb. Nos ezek a változtatások megtörténtek. A CorelDRAW! végre (!) használja a matematikai társprocesszort, így akinek társprocesszorral felvértezett számítógépe van, az jelentős sebességnövekedésnek lehet szemtanúja. A program készítői beillesztették a programba szabványnak számító PANOSE betűhelyettesítő táblázatot, amellyel sokkal könnyebb a különböző betűtípusokat tartalmazó állományok betűhelyes betöltése. Lényeges változtatások történtek a színbontás terén is. A CorelDRAW! 5-tel bátran lehet színbontani, mert a program új PostScript értelmezője nem téveszti a színeket, mint az elődjei.

Sajnos sok olyan hiba volt az előző verziókban, amit feltétlenül ki kellett javítani. Igen ám, de ki tudna arra javaslatot tenni, hogy milyen új funkciókat építsenek be a programba, hiszen a létező funkciók is nehezen számolhatók meg. A Corel programozóinak látszólag végtelen a fantáziájuk. Szá.os olyan effektet és kényelmi megoldást csempésztek a programba, amely megkönnyíti a felhasználó munkáját. Egy ilyen könyv kevés ahhoz, hogy ezeket a funkciókat részletesen ismertessük, de nem is ez a célunk.

Ez a könyv azoknak szól, akik még sohasem láttak CorelDRAW!-t, de hamarosan értékelhető eredményeket kell felmutatniuk vele, valamint azoknak, akik ismerik a CorelDRAW! előző verzióit, de szeretnének betekintést nyerni az új funkciók használatába.

Ez a könyv nem referencia kézikönyv, hanem inkább tankönyv. A program funkcióit nem sorban tekintjük át, hanem leckék segítségével haladunk az egyszerűbb és alapvetőbb műveletektől a bonyolultabb műveletek felé.

A könyvben két lecke van. Az első leckében egy névjegykártya elkészítését mutatjuk be. Mind a névjegykártya tartalmaz szövegeket és grafikákat. A grafikák elkészítéséhez, a névjegykártya színezéséhez részletes utasításokat adunk. Az másodikt lecke a — jelenleg nem létező — „CorelDRAW! magazin" első oldalának elkészítését ismerteti. Ez egyébként egy színes magazin, sok szöveggel, különböző vonalas és bittérkép grafikákkal (azaz fotókkal).

Ez a könyv nem egyedülálló kiadvány, hanem egy sorozat része. Szándékunkban áll elkészíteni a CorelDRAW! 5 programcsomag többi programjának tankönyvét is, hiszen nagyon sokan használják ezeket a programokat is. A készülő sorozat néhány tagja: „Egy nap alatt CorelPHOTO-PAINT 5", „Egy nap alatt Corel VENTURA 5". A programcsomag összes programjáról szeretnénk írni, kivéve a CorelMOVE! programot. Ennek a programnak a leírását keresse a referencia kézikönyvben.

Az „Egy nap alatt CorelDRAW! 5" cím egy kicsit csalóka. Senki ne várja, hogy a könyv alapján egy nap alatt elsajátítja a CorelDRAW! 5 használatát, hacsak nem képes arra, hogy egy nap alatt elolvasson kb. 230 oldalt, és közben ki is próbálja, meg is tanulja a leckékben leírtakat. A CorelDRAW! használatához gyakorlat kell, de a könyv segítségével és szorgos gyakorlással ez a gyakorlat könnyen megszerezhető.

Reméljük, hogy sikerrel fogja lapozni könyvünket. Amennyiben bármilyen segítségre van szüksége, kérjük forduljon hozzánk bizalommal.

A szerző és a kiadó

1. fejezet

A CorelDRAW! 5 programcsomag

Ebben a fejezetben szó lesz a CorelDRAW! 5 programcsomag tagjairól. Részletesen ismertetjük a CorelDRAW! programot amely könyvünk fő témája, és néhány szóban bemutatjuk a programcsomagban található többi programot is.

1.1 Néhány szó a CorelDRAW!-ról

A CorelDRAW! egy vektorgrafikán alapuló professzionális rajzolóprogram, melynek segítségével egy egyszerű névjegykártyától egy művészi színvonalú grafikáig szinte minden elkészíthető.

Az idáig megjelent verziók

A *CorelDRAW! 1.0*-s verziója *DOS-alapú* program volt. Nagy áttörés volt ez a program a maga idején, hiszen akkoriban — 5-6 évvel ezelőtt — még igen kevés PC-n futó vektoros grafikai program volt forgalomban. Az első verzió megjelenése után hamarosan elkészült az *1.2-es verzió* is. Tulajdonképpen ekkor vált híressé és közkedveltté a CorelDRAW!, ugyanis az 1.2-es változat már *Windows-alapú* program volt. Ezzel már el lehetett készíteni az egyszerűbb emblémákat, reklámgrafikákat. Használata lényegesen egyszerűbb volt, mint az 5-ös CorelDRAW!-é, de természetesen a lehetőségei is korlátozottabbak voltak.

A CorelDRAW! történetének következő állomása a *2.0-s* és a *2.01-es verzió*. A program alapelve a régi maradt, de sok olyan újdonság jelent meg, amely megkönnyítette a munkát, és nagyobb teret engedett az alkotók fantáziájának.

A *3.0-s verzió* több szempontból is mérföldkőnek számít. Ezzel a verzióval alakult ki a CorelDRAW! mai formája — a segédeszközök, a Roll-up (felgördülő) ablakok, az effektek, és a színezési módok —, és ez volt az a verzió, amelyik — igen kedvező árának köszönhetően — hazánkban is közismertté

vált. Ez a verzió már maradéktalanul kihasználta a Windows 3.1 előnyeit (pl. OLE, True Type ill. Adobe Type 1 fontok). Az alapprogram mellett megjelent számos igen jól használható kiegészítő alkalmazás is: PhotoPAINT (bittérkép-szerkesztő), CHART (adatmegjelenítő), SHOW (prezentációs program).

1993 nyarán jelent meg a *CorelDRAW! 4*. Akik ismerték az előző verziót, azok nagy várakozással tekintettek a következő változat elé. Sajnos csalódniuk kellett. Az új CorelDRAW! tele volt kitűnő funkciókkal (pl. színkorrekció, nyomás-érzékeny eszközök kezelése, új effektek, új színezési módok), ám lassú volt és akadt benne olyan hiba is, amit csak az 1994 tavaszán megjelent harmadik javító kiadás orvosolt. Ezt a verziót egyébként nem is árusítja tovább a Corel cég. Megtartja viszont a 3-as verziót és megjelentette az 5-ös verziót.

A *CorelDRAW! 5*-ben akad néhány sikeres újítás, de alapjában véve igen sok hasonlóságot mutat a 4-es változattal. Az eszköztárban ugyanazokat a segédeszközöket találja, és ha megnyitja az egyes segédeszközök kiugró menüjeit, akkor csak apró változtatásokat fedezhet fel. Lényeges újítás a képernyő tetején található *gombsor*. Ez hasonlít a Word-ben, Excel-ben található gombsorhoz. Segítségével elvégezhetők a CorelDRAW! egyszerűbb műveletei. A programozók kijavították a színbontás rutinját is, így a CorelDRAW! 5-tel bátran lehet színes kiadványok nyomdai előkészítését vállalni.

Vannak olyan változtatások is, amelyek szemmel nem láthatók, de a program használata közben hamar feltűnnek. Ilyen módosítás például, hogy a program a lebegőpontos számítások elvégzésénél használja a gépbe épített matematikai társprocesszort. Ez jelentős sebességnövekedést jelent és a program pontosságát is növeli.

Alapok

A CorelDRAW! vektorgrafikai program. Lássuk mit jelent ez! A CorelDRAW! és a hozzá hasonló programok nem pixelekből építik fel képet, hanem Bézier görbéket használnak a kép egyes elemeinek a leírására. Az elnevezés *Philip Bézier* francia matematikusra utal, aki autók karosszéraelemeinek a tervezéséhez javasolta ezt a típusú, görbék leírására szolgáló matematikai módszert. A program az objektumokat csomópontokból, a csomópontokat összekötő görbékből, valamint az azokhoz húzható érintőkből állítja össze.

A vektoros képkészítésnek számos előnye van, de vannak korlátozásai is. Mivel a képek nem képpontokból állnak, tetszőlegesen nagyíthatók és kicsinyíthetők a minőség romlása nélkül. A végeredmény minősége csupán a kép megjelenítésére szolgáló eszköztől függ. A vektorgrafikus programokkal maradéktalanul ki lehet használni a nyomtatók, levilágítók nyújtotta lehetőségeket.

Lényeges szempont, hogy *mennyi hely szükséges* a program által előállított állományok tárolására. Egy bittérképnél természetes, hogy minél nagyobb, annál több helyet foglal, hiszen annál több képpont adatait kell tárolni. Ugyanez vonatkozik a bittérkép színeire is. Minél nagyobb a bittérképen használt színek száma, annál több hely szükséges a bittérkép tárolásához. A vektoros képek esetében a helyigény egészen más szempontok szerint változik. Mivel a vektorgrafikus programok a képeket csomópontok segítségével építik fel, az állomány méretének meghatározásakor az elsődleges szempont a *csomópontok száma*: minél több csomópont szükséges a kép leírásához — tehát minél több görbéből áll a kép —, annál nagyobb a vektoros állomány mérete. Mivel a kép nagyításával, ill. kicsinyítésével nem változik a csomópontok száma, természetes, hogy nem változik az állomány mérete sem. A vektorokból felépített képeknél nem függ az állomány mérete a kép fizikai méreteitől: egy 1 centiméter átmérőjű kör elmentéséhez ugyanannyi lemezhelyre van szükség, mint egy 100 cm-es átmérőjű kör elmentéséhez (feltéve, hogy a két kör ugyanannyi csomópontból épül fel). Egy egyszerűbb grafika (pl. egy névjegykártya) általában néhányszor 10 kilobájt helyet foglal el a merevlemezen. Természetesen bonyolultabb grafikáknál ez az érték sokkal magasabb is lehet. Ezen sorok írója készített már közel 4 megabájtos (bittérképet nem tartalmazó) CorelDRAW! állományt is.

Egy vektorokkal felépített képnél *nincs szerepe a felhasznált színek számának* sem. Mivel minden objektumnak lehet valamilyen kitöltője, nincs jelentőssége annak, hogy az milyen. Ha Ön egy rajzban csak fekete és fehér színeket használ, akkor is ugyanannyi helyet foglal el, mintha az összes objektumnak más színt ad.

Mint említettük, vannak a vektoros képkészítésnek hátrányai is. Mivel minden objektum jól elkülöníthető görbékből áll, az elmosott, bizonytalan felületek, körvonalak elkészítése csak különböző trükkökkel lehetséges (pl. blend (áttűnés)). Nincs lehetősége a felhasználónak fototechnikai effektek alkalmazására (elmosás, áttűnés képből-képbe, pixelkeverés, homályosítás, élesítés stb.) sem. Ezek az effektek csak bittérképekkel végezhetők el. Van azonban áthidaló megoldás: a program képes a vonalas grafikákból bittérképeket ké-

színeni. Az bittérképpé exportált grafikát a későbbiekben bármelyik fotoretusáló, ill. bittérkép szerkesztő programban tovább lehet alakítani. Ne feledje, az ilyen képek nem tölthetők vissza vektorgrafikaként, csak akkor, ha előtte elvégzi a bittérkép-vektor átalakítást. Erre az átalakításra szolgál egyébként a *CorelTRACE!* program.

A CorelDRAW! képes a bittérképek korlátozott mértékű kezelésére is. Lehetőség van azok formára vágására, forgatására, döntésére. Az 5-ös verzióban megjelent az ún. „lencse" effekt, amely a képzeletbeli kamera lencséje elé (azaz a lencseként használt objektum mögé) helyezett objektumok megváltoztatására használható. Ez az effekt alkalmazható bittérképeken is. Megoldható a bittérképek egy részének nagyítása, kicsinyítése, világosítása, sötétítése, átszínezése stb.

Felhasználási területek

Alapelvként mindenki tartsa szem előtt a következőt: mindent *használjunk arra, amire alkalmas*. A CorelDRAW! grafikus program, ezért — noha elméletileg nincs akadálya — nem használható hosszabb szövegek kezelésére, mert a szövegeket görbeként kezeli, így könnyen lelassítható a program működése. Természetesen néhány oldalas, sok grafikát és némi szöveget tartalmazó kiadványok készítésére kiváló megoldást nyújt.

A program nagyon jól használható névjegykártyák, emblémák, illusztrációk készítésére, de előállíthatók vele művészi színvonalú grafikák is. Az utóbbiakból a Corel cég minden évben külön kiadványt készít *ArtShow* néven.

A CorelDRAW! képes bittérképek kezelésére, de ügyelni kell a betöltésre kerülő bittérképek méretére és számra. A CorelDRAW! a bittérképeket mentéskor tömörítetlen formában tárolja a *CDR* fájlban, így a fájlméret hamar megugorhat. Ha Ön egy bittérképeket tartalmazó kiadványt készít, a képeket csak a kiadvány elkészítése után, töltse be. Így nem lesz gondja a munka közben végrehajtott mentésekkor, és az automatikus biztonsági mentésekkor.

Akik ismerték a CorelDRAW! előző verzióit, most talán felhördültek: mi az, hogy a CorelDRAW! kezeli a bittérképeket?! Az előző verziókban sok gond volt azzal, hogy színbontáskor, levilágításkor „nem igazán" olyan színű lett a kép, mint amilyen az eredeti volt. Ez azonban már a múlté. A CorelDRAW! 5 nem téveszti a színeket, így bátran lehet el lehet végezni vele a színes bittérképek színbontását is.

1.2 Néhány szó a programcsomag többi tagjáról

A CorelDRAW! 5 programcsomag több, egymással szoros kapcsolatban álló programból áll. Ebben a könyvben csupán magáról a CorelDRAW! programról lesz szó, a többi programról a CorelDRAW! 5 sorozat többi tagjában olvashat. A teljesség kedvéért ismertetjük néhány szóban ezeket a programokat is.

CorelPHOTO-PAINT! — Professzionális bittérkép szerkesztő és fotoretusáló program. Már a 3-as CorelDRAW!-hoz is mellékelték, azóta azonban sokat fejlődött. A PHOTO-PAINT! 5 elég gyors ahhoz, hogy komolyabb munkák elvégzésére is alkalmas legyen. Számos kitűnő *festő és retusáló segédeszköze* alapján a legjobb hasonló célú programok közé sorolhatjuk. A programba épített effektek ún. *„plug-in" effektekkel* tovább bővíthetők (pl. KAI's PowerTools).

CorelVENTURA — A Ventura Publisher régi, közkedvelt professzionális kiadványszerkesztő program. A Corel cég 1993-ban megvette a Ventura összes licenszét, és a fejlesztés alatt álló programokat is, majd 1994 februárjában kiadta a *Corel Ventura 4.2* programot (az amerikai verzió már decemberben megjelent). Ez tulajdonképpen a Ventura cég által elkészített 4.11-es verzió javított változata volt. A Corel Ventura 5 már szerves része a CorelDRAW! 5 programcsomagnak így aki CorelDRAW!-t vesz, megkapja a Ventura Publisher-t is. A Ventura *kiváló kiadványszerkesztő program*, és a Corel cég jóvoltából kiválóan együttműködik a programcsomag többi tagjával. Képességeiben felülmúlja a legtöbb elterjedt PC-alapú kiadványszerkesztő programot, csak néhány olyan program van, amellyel nem képes versenyre kelni (pl. Calamus). Ezek azonban — magas áruk és óriási harverszükségleteik miatt — az átlagemberek és a kisvállalkozások számára szinte elérhetetlenek.

CorelCHART! — A CorelDRAW!-hoz szorosan kapcsolódó adatábrázoló program. Képes Excel-ből, Lotus-ból, dBase-ből és más táblázat-, ill. adatbáziskezelő programból származó *adatok dinamikus feldolgozására* és grafikus ábrázolására. Fejlett *3D-s funkciói*, valamint szoros kapcsolata a CorelDRAW!-val nagy segítség lehet az adatok szemléletes megjelenítésében.

CorelSHOW! — A CorelDRAW! programcsomag többi tagjával kiválóan együttműködő *prezentációs program*. Segítségével könnyen készíthetők különféle — diasor jellegű — bemutatók. A „diák" felépítése igen egyszerű, hiszen a CorelSHOW! dinamikus OLE összeköttetésben áll a programcsomag többi tagjával, így a képelemek egyszerű *„drag and drop"* (húzd és ejtsd)

módszerrel átemelhetők a CorelDRAW!-ból, PHOTO-PAINT!-ből és a CorelCHART!-ból. A *hanghatások* elhelyezése ugyanilyen egyszerű, csak egy OLE-kompatibilis hangrögzítő program szükséges hozzá (pl. Windows Sound Recorder). A bemutatók színvonalának emeléséhez hozzájárul az is, hogy elhelyezhetők a bemutatókban Autodesk Animator-ral, Autodesk 3D Studio-val, vagy egyéb animátorprogramokkal készített FLI és FLC állományok is. A CorelSHOW! képes a diasort Video for Windows (AVI) formátumban elmenteni, így a későbbi lejátszás akár a Media Player (Médialejátszó) segítségével is történhet.

CorelMOVE! — Könnyen kezelhető, egyszerű *2D-s animátorprogram*. Segítségével minden animációs előképzettség nélkül készíthetők rövid rajzfilmek, bemutató jellegű klippek. A programba beépítették az ún. *„photomorph"* funkciót is, mellyel megoldható két bittérkép (pl. fénykép) animált egymásba mosása. Ez az utóbbi funkciót igen jól használhatják azok, akik egyéb animációs programmal is dolgoznak, és képáttűnést szeretnének alkalmazni.

CorelQUERY! — A Corel Ventura 4.2 programcsomagban forgalmazott *DataBase Publisher utódja*. Igen jól használható nagy *adatbázisok szűrésére*, átformázására. A program képes előkészíteni a nyers adatokat kiadványszerkesztő programmal (pl. Ventura, PageMaker) történő feldolgozásra is.

CorelTRACE! — *Bittérkép-vektorgrafika átalakításra* képes konverziós program. Lehetővé teszi bittérképek vektorgrafikává történő átalakítását. Az így előállított vektorgrafika a CorelDRAW!-ban tovább alakítható. A program bemeneteként szolgálhat fekete fehér (vonalas), szürkeárnyalatos és színes bittérkép is. Az utóbbi két bittérképtípust a program képes szürkeárnyalatos, ill. színes vonalas grafikává alakítani.

CorelMOSAIC! — Az előző verziókból jól ismert *vizuális fájlmenedzser* program. Képes az összes olyan grafikus állomány fejlécének diaszerű megjelenítésére, amelyet a CorelDRAW! ismer. Igen jól használható állományok *keresésére*, valamint *tömörítésére és kibontására*. CorelDRAW! állományok archiválására nincs ennél jobb program.

Ares FontMinder — A hazánkban is elterjedt FontMinder 1.0 *fontcsoportosító program* 2.0-ás verziójának bevezető változata. Ez a program képes a Windows Control Panel (Ellenőrző Panel) Fonts (Fontok) funkcióját helyettesíteni. Segítségével felvehetők a Windows-ba a True Type és Adobe Type 1 fontok, majd ezekből különböző fontcsoportok készíthetők. A program teljesen működőképes, csupán annyi a hiányossága, hogy nem képes egyszerre kezelni a True Type és az Adobe Type 1 fontokat. Ezt csak a valódi 2.0-ás verzió tudja elvégezni, amelyet mindenki megvásárolhat a szoftverforgalmazóknál.

2. fejezet

A CorelDRAW! használatához szükséges alapvető ismeretek

Ebben a fejezetben ismertetjük a súgó használatát, a program telepítéséhez szükséges feltételeket, a telepítés főbb fázisait, a CorelDRAW! felhasználói felületét és a segédeszközöket.

2.1 A súgó (Help) használata

A CorelDRAW! igen részletes, több megabájtnyi segédanyaggal rendelkezik. Ezek a segédanyagok a program minden részéről tartalmaznak több-kevesebb információt, és bárhonnan elérhetők. Aki ért angolul, és nincs szüksége a referencia kézikönyv részletes ismertetésére, vagy nincs ideje a könyvben keresgélni, használja a súgót.

Telepítéskor

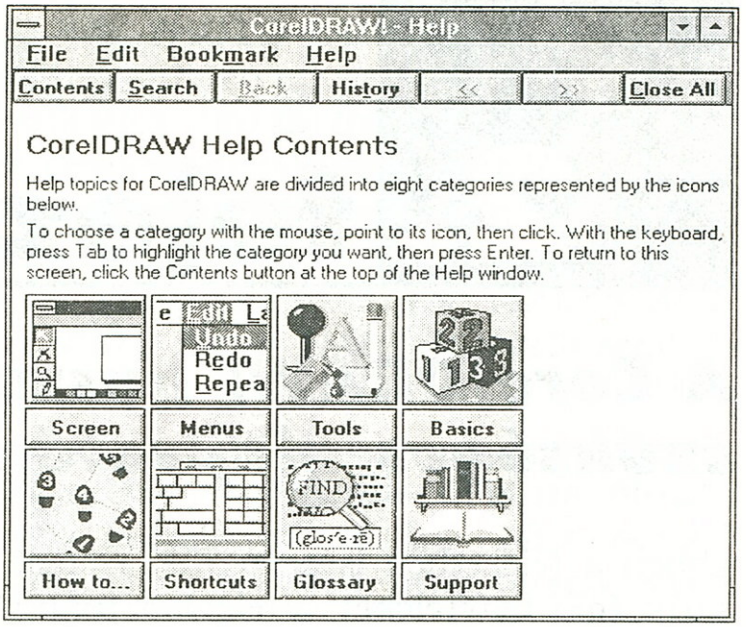
A súgó már a telepítéskor használható. A telepítő összes ablakában megtalálható a Help (Súgó) gomb, amellyel segítség kérhető az aktuális ablakkal kapcsolatban. Amennyiben ez a segítség nem elegendő, használja mégis a referencia kézikönyvet.

A programban

A súgó a CorelDRAW! használata közben kétféleképp érhető el:

- A menüsorban található egy HELP (Súgó) menü, melynek opciói a következőek:

  Contents (Tartalom) — Ezzel a menüponttal megnyitható a CorelDRAW! súgó tartalomjegyzéke. A tartalomjegyzékben a következő témák találhatók: *Screen* (A képernyő részei), *Menus* (A menük), *Tools* (A segédeszközök), *Basics* (Az alapok), *How to ...* (Hogyan kell ...), *Shortcuts* (Rövidítések), *Glossary* (Szószedet), *Support* (Technikai segítségnyújtás). Az ikonokra kattintva megnyithatók az egyes témákról szóló súgók.



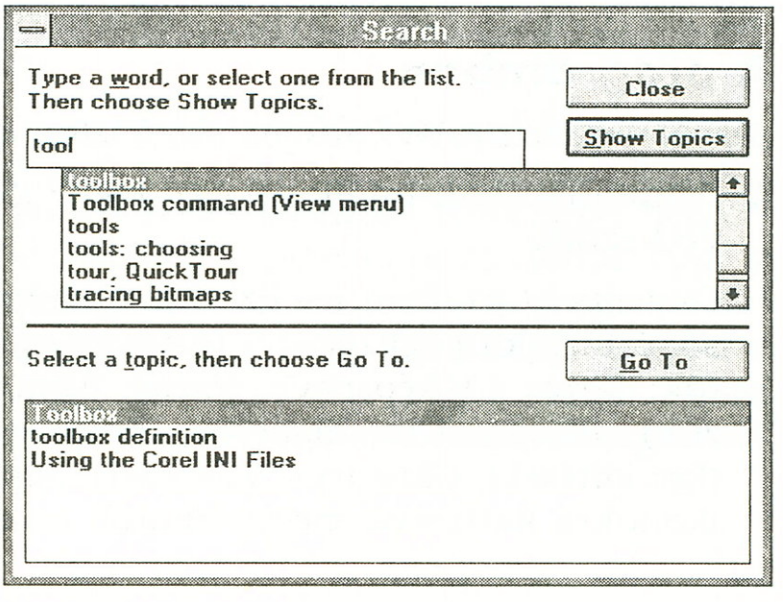
A CorelDRAW! súgójának tartalomjegyzéke

Screen/Menu Help (Képernyő/menü súgó) — A menüpont hatására egy speciális kurzor jelenik meg (nyíl-kérdőjel), amellyel információ kérhető a képernyő bármely részéről, ill. az összes menüpontról. Az információk megjelenítéséhez csupán rá kell kattintani a kérdéses képernyőrészre, vagy menüpontra.

Az imént leírt művelettel egyenértékű, ha a jobb egérgombbal kattint a kérdéses képernyőrészre, ill. menüpontra.

Search for Help On... (Keresés a súgóban) — Ezt a menüpontot akkor válassza, ha egy — a programban előforduló — kifejezéssel, vagy témával kapcsolatan szeretne segítséget kérni. A menüpont kiválasztásakor megjelenik egy ablak, melynek felső részén egy szövegmező található. Ebbe a szövegmezőbe kell begépelni e kérdéses kifejezést, ill. témát. A szövegmező alatt megjelennek a súgóba épített témák (ezek közül lehet választani), az

Keresés a súgóban



ablak alsó részében pedig a témához kapcsolódó fejezetek címei. A súgó megfelelő fejezeteinek megjelenítéséhez kattintson a hozzájuk tartozó fejezetcímekre.

- A program bármely részéről (pl. a párbeszédablakokról) segítség kérhető a CorelDRAW! interaktív súgójának használatával. Ha bizonytalan egy-egy párbeszédablak funkcióiról, nyomja meg az F1 billentyűt. Ennek hatására megjelenik az aktív ablakhoz tartozó súgó. Ez a súgó részletesen ismerteti az aktív ablak részeit, azok funkcióit.

A Pop-up help

A CorelDRAW! — a Chicago-hoz hasonlóan — tartalmaz egy ún. *Pop-up help*-et, amely minden pillanatban a felhasználó rendelkezésére áll. Ha a kurzor egy másodpercnél tovább időzik egy képelemen, akkor megjelenik mellette egy kis téglalap, amelyben a program néhány szóban közli a felhasználóval a képelem funkcióját.

Sajnos a CorelDRAW! Pop-up help-je nem teljes, csak a segédeszközökön és a gombsor elemein működik.

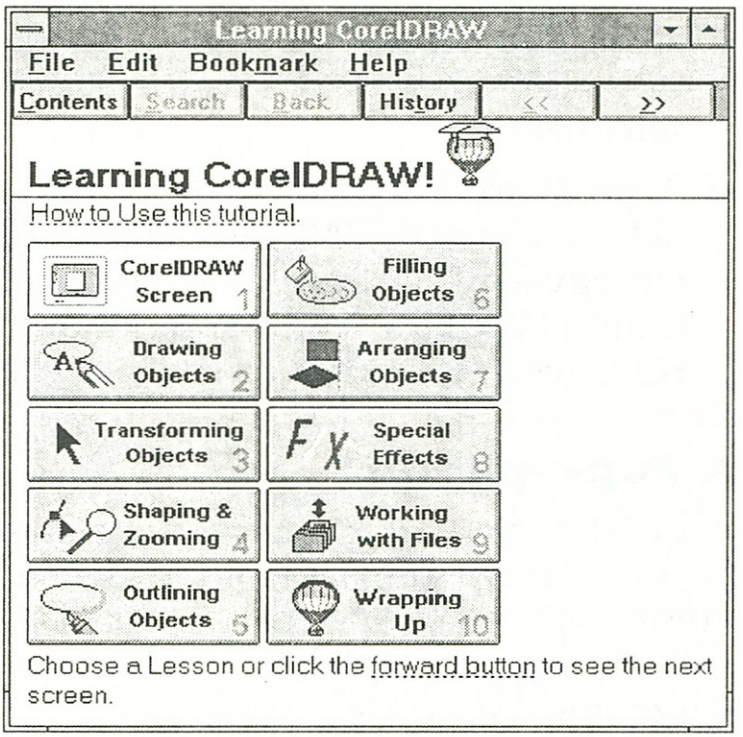
Ha Önt zavarja a Pop-up help működése, kikapcsolhatja azt. Erre a SPECIAL (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára megnyíló ablakban van lehetősége. Az ablak funkcióiról a „CorelDRAW! környezeti beállításai" c. részben olvashat.

A lecke

A CorelDRAW! készítői kiegészítették a programot egy Tutorial-nak (Leckének) nevezett súgóval is. Az elnevezés kissé csalóka, hiszen itt tulajdonképpen nem leckéről van szó, hanem a CorelDRAW! súgó témáinak leckeszerű felosztásáról.

A leckét a HELP (Súgó) menü Tutorial (Lecke) menüpontjával lehet megnyitni. A menüpont hatására megjelenik a súgó párbeszédablaka, benne a lecketémákkal (ld. a következő oldal tetején látható ábrát). Ha kiválaszt egy témát, megjelenik egy *úszómenü*, amelyben a témához tartozó kisebb témakörök listája található. A részletes információk megjelenítéséhez kattintson a megfelelő témakörre.

Az előző ablakhoz az aktuális ablak tetején látható gombsor Back (Vissza) gombjával térhet vissza.



A CorelDRAW! lecke (Tutorial) ablaka

2.2 Rendszerfeltételek

A CorelDRAW! 5 meglehetősen hardverigényes program. Aki nem rendelkezik a program futtatásához szükséges minimális hardverrel, bővítse a gépét, vagy használja a program előző verzióit.

Minimális hardverigény

- 386sx, vagy ennél fejletteb központi processzor.
- 8 megabájt RAM
- VGA kijelző
- Windows-kompatibilis egér, vagy más pozícionáló eszköz (pl. tablet)
- Windows 3.1 vagy újabb verzió

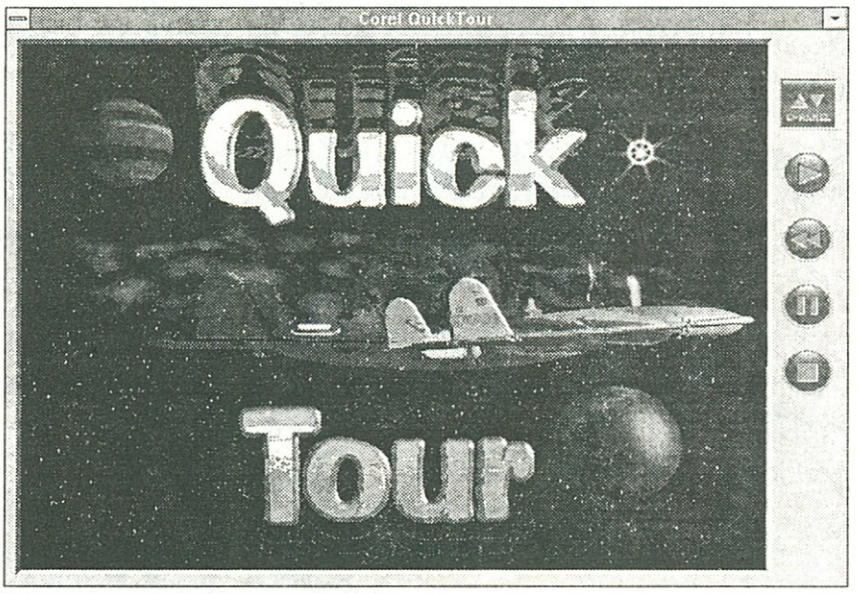
Javasolt konfiguráció és kiegészítők

- 486-os processzor
- 16 megabájt RAM
- SVGA, XVGA kijelző (HiColor, vagy TrueColor)
- CD-ROM
- A CorelDRAW! által támogatott, vagy TWAIN-kompatibilis szkenner
- A Windows által támogatott, helyesen csatolt nyomtató
- Matematikai társprocesszor

2.3 A multimédia bemutató telepítése

A CorelDRAW! első CD lemezén található egy interaktív, multimédia bemutató. Ennek telepítése a következőképpen történik:

- Helyezze a CD meghajtóba a CorelDRAW! második CD-jét.
- Indítsa el a *\QTOUR* alkönyvtárból a SETUP.EXE programot.
- Kövesse a telepítő utasításait. A telepítés során meg kell adnia a bemutató futtatásához szükséges fájlok alkönyvtárát. Ebbe az alkönyvtárba a telepítő kb. 1,5 megabájtnyi programfájlt másol, ezért ügyeljen arra, hogy a kijelölt meghajtón legyen elég hely. A telepítő felveszi a bemutató ikonját a Windows-ba. A bemutatót ezzel az ikonnal lehet elindítani. Ne feledje, a bemutató futásakor a CorelDRAW! első CD lemezének a meghajtóban kell lennie.
- A telepítő felveszi a Windows-ba a QuickTour ikonját. Ezzel az ikonnal indíthatja el a bemutatót. Az alábbi ábrán a bemutató kezdő ablakát láhtatja.



A CorelDRAW! multimédia bemutató kezdő képsorainak egyike

2.4 Lokális telepítés

Nem kívánjuk részletesen ismertetni a CorelDRAW! telepítésének módjait, mert ez a könyv nem ezt a célt szolgálja. Csupán a telepítés főbb mozzanatait írjuk le azoknak, akik még soha nem telepítettek CorelDRAW!-t, ill. nem rendelkeznek elég nyelvismerettel a telepítő súgójának (Help) elolvasásához.

A telepítés részletes, teljes ismertetését a CorelDRAW! referencia kézikönyvében, ill. az angol nyelvű Installation Guide-ban (Telepítési kézikönyvben) találja.

A program (az előző verziókhoz hasonlóan) *részenként* és kompletten is telepíthető. A teljes telepítéshez kb. 50 megabájt szabad lemezhely szükséges. Ha Ön nem használja a programcsomag minden tagját, akkor válassza a részenkénti telepítést, és telepítse azokat a részeket amelyekre szüksége van.

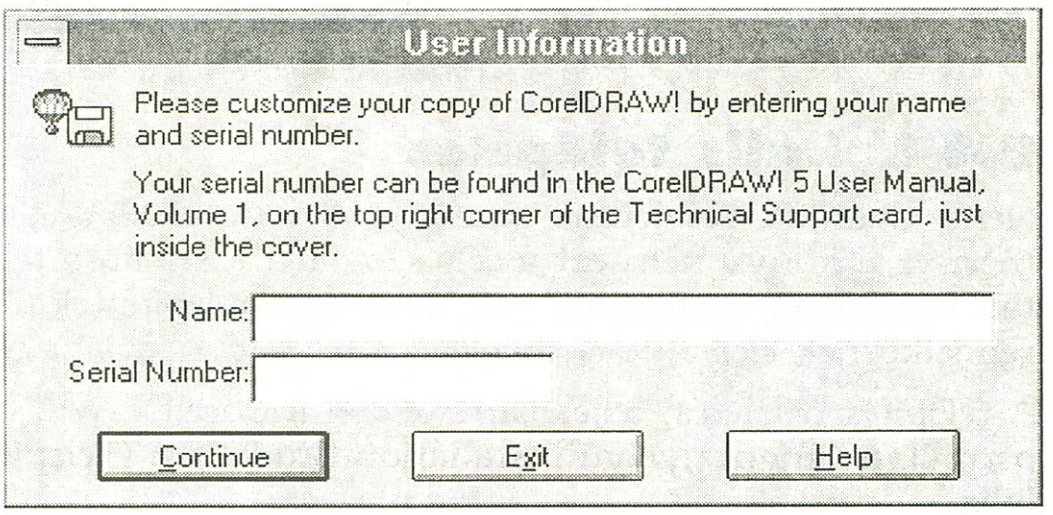
A telepítés történhet CD-ről és mágneslemezről is. Ez utóbbi egyébként csak akkor áll a rendelkezésére, ha a CorelDRAW! 5 mágneslemezes verzióját vásárolta meg. A CD-ről történő telepítés eredménye ugyanaz, mint a mágneslemezes telepítésé, ezért ha Önnek van CD meghajtója, javasoljuk, hogy inkább a CD-ről telepítse a CorelDRAW!-t. Ez gyorsabb és kényelmesebb, mint a mágneslemezes telepítés.

Ha Ön mágneslemezről kívánja telepíteni a CorelDRAW!-t, a telepítés megkezdése előtt készítsen biztonsági másolatot a gyári telepítőlemezekről, majd tegye félre a gyári lemezeket, és a másolatot használja a programok telepítésére. Így elkerülhető az eredeti lemezek esetleges meghibásodása. A gyári lemezek biztonsági célokból — egy példányban — történő lemásolását egyébként a szoftver licensze is lehetővé teszi.

A telepítést az első mágneslemezen, ill. az első CD főkönyvtárában található SETUP.EXE programmal lehet elvégezni. Ezt a Windows FILE menüjének Run (Programindítás) parancsával indíthatja el.

A program először inicializálja a telepítéshez szükséges fájlokat, és felmásolja azokat a merevlemezre egy átmeneti könyvtárba (~COREL.T). Ezt az alkönyvtárat, valamint a telepítéshez szükséges állományokat a telepítés befejeztével letörli a telepítőprogram. Ne feledje, a telepítés megkezdéséhez minimum 1 megabájt szabad helyre van szükség az első merevlemezen (C:).

Az inicializálás — a gépe és a merevlemeze sebességétől függően — eltarthat néhány percig is. Amint befejeződött, megjelenik egy üdvözlet, majd a következő párbeszédablak:



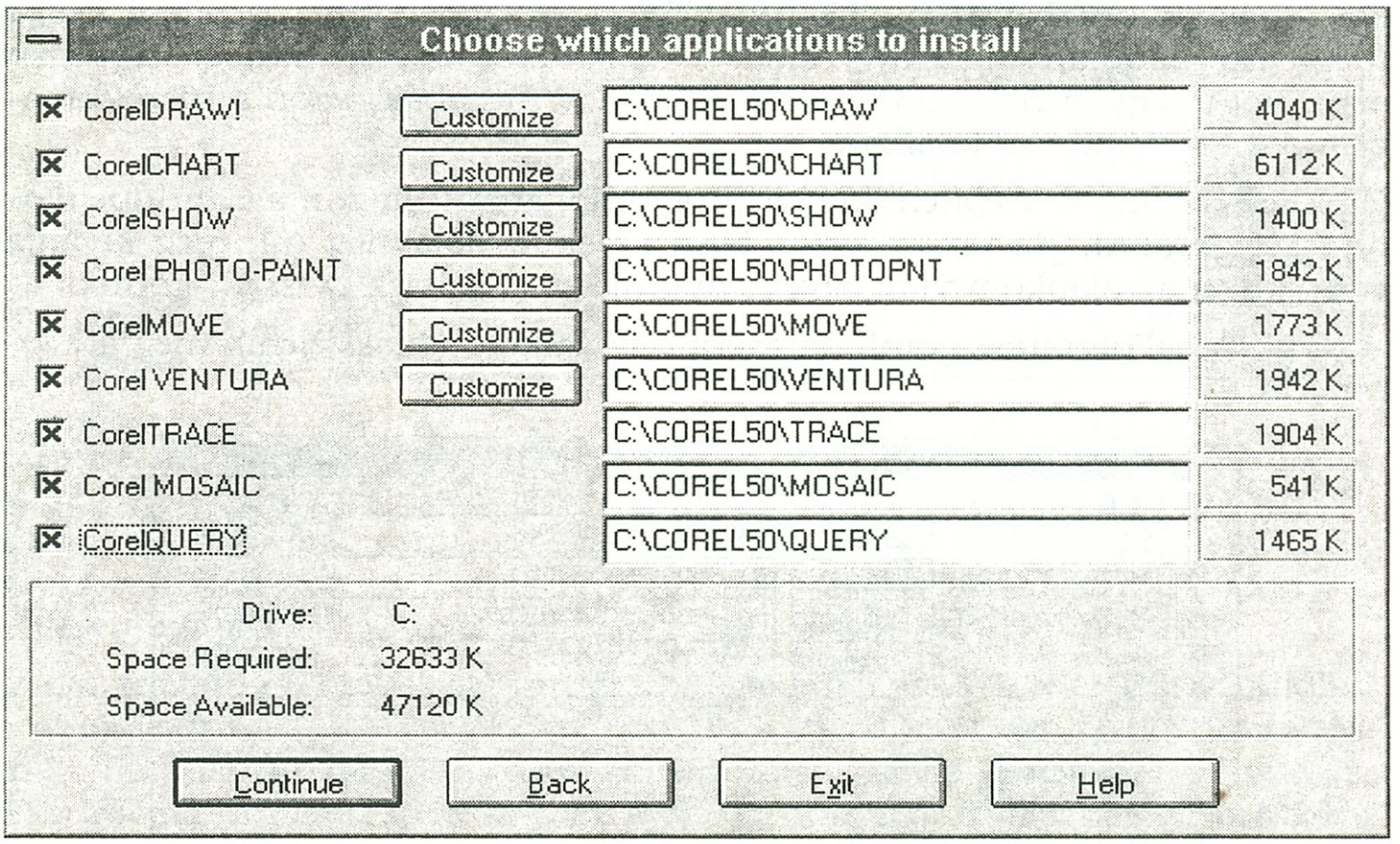
A név és a szériaszám megadására szolgáló párbeszédablak

Itt be kell gépelnie a nevét, valamint a program szériaszámát. A szériaszám az angol nyelvű referencia kézikönyvben található, a regisztrációs kártyát követő oldal jobb felső sarkában. A program név és szériaszám nélkül is telepíthető, de így csak mint teljes demo verzió használható, tartós használata pedig illegális.

Ha megnyomja az OK gombot, ismét egy párbeszédablak jelenik meg, melyben kiválaszthatja, hogy teljes telepítést kíván-e végezni (Full Install), vagy saját, ill. minimum telepítést (Minimum/Custom Install). Az ablak egyébként tartalmazza ezeknek a telepítési módoknak a rövid ismertetését is.

Ha a *Full Install* (Teljes telepítés) opciót választja, akkor a program a célkönyvtár megadása után felmásolja a merevlemezre a CorelDRAW! programcsomag összes részét, kivéve azokat a programokat, amelyeket a CD-n kiegészítőként szállítottak (pl. Ares FontMinder). Ezeket a programokat a külön kell telepíteni.

Javasoljuk, hogy ha nem használja a CorelDRAW! programcsomag minden programját, akkor a Minimum/Custom Installation (Minimum, ill. saját telepítés) opciót válassza. Ilyenkor a program rákérdez a célkönyvtárra (azaz arra a könyvtárra, ahová telepíteni szeretné a programcsomag részeit), majd megnyitja a következő ablakot:



Ebben az ablakban, a programnevek előtt álló választómezőkkel kijelölheti a telepíteni kívánt részeket, és megadhatja azt az alkönyvtárat, ahová az alkalmazás fájljait telepíteni kívánja (pl. CorelDRAW!: C:\COREL50\DRAW).

Mivel a Corel Ventura később jelent meg, mint maga a CorelDRAW! 5 programcsomag, léteznek a CorelDRAW! 5-nek olyan változatai, ahol a Corel Ventura nem található az eredeti telepítőlemezeken ill. az eredeti CD-n. Ezeknél a változatoknál külön nem jelölhető ki telepítésre a Corel Ventura, annak telepítését külön kell elvégezni

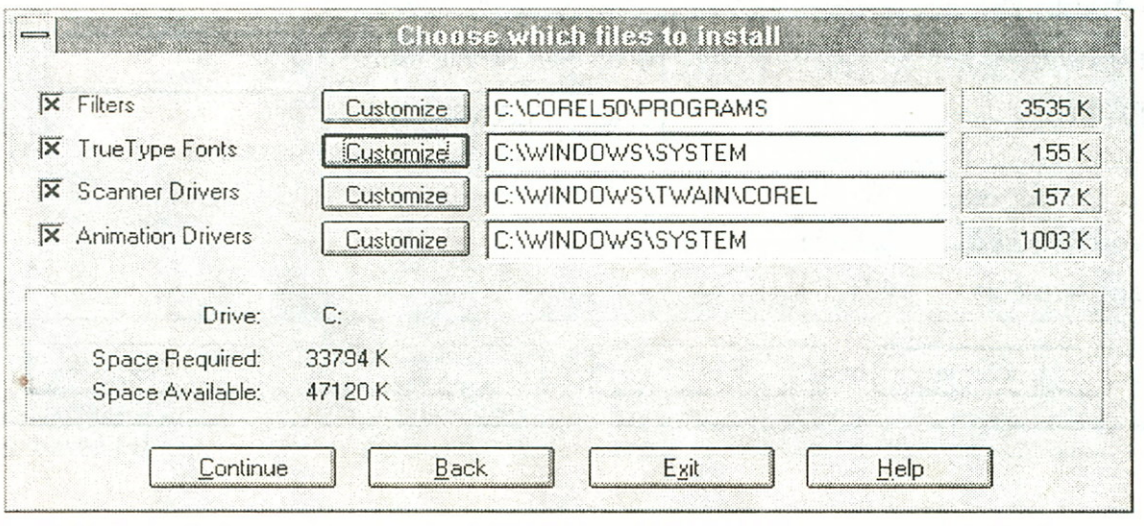
Vannak programok (pl. a CorelDRAW!, CorelCHART!, CorelPHOTO-PAINT!), amelyek több külön részre bonthatók. Ezek a programok az egyes részek elhagyásával is működőképesek. Pl. a CorelDRAW!-nak külön telepíthetők a programfájljai, a súgói (Online Help), a példafájljai és a szimbólumai. Ha nem kívánja telepíteni a programhoz tartozó összes állományt, kattintson a Customize gombra, majd válassza ki a telepítendő részeket.

Az ablak alján egy elkülönített mező látható. Ebben a programok telepítéséhez szükséges (Space Required) és rendelkezésre álló (Space Available) merevlemez-hely látható. Ügyeljen arra, hogy a telepítéshez a megfelelő mennyiségű lemezhely álljon a rendelkezésre. Ellenkező esetben a telepítés megszakad.

Ne feledje, a CorelDRAW! OLE funkcióinak használatához telepíteni kell a megfelelő állományokat a Windows \SYSTEM alkönyvtárába. Ügyeljen arra, hogy legyen elegendő üres hely (kb. 1.8 megabájt) azon a merevlemezen, ahol a Windows található.

Ha kiválasztotta a telepíteni kívánt programokat, kattintson a Continue (Folytatás) gombra. Ha vissza kíván térni az előző ablakhoz (pl. meg kívánja változtatni az alapkönyvtár nevét), nyomja meg a Back (Vissza) gombot.

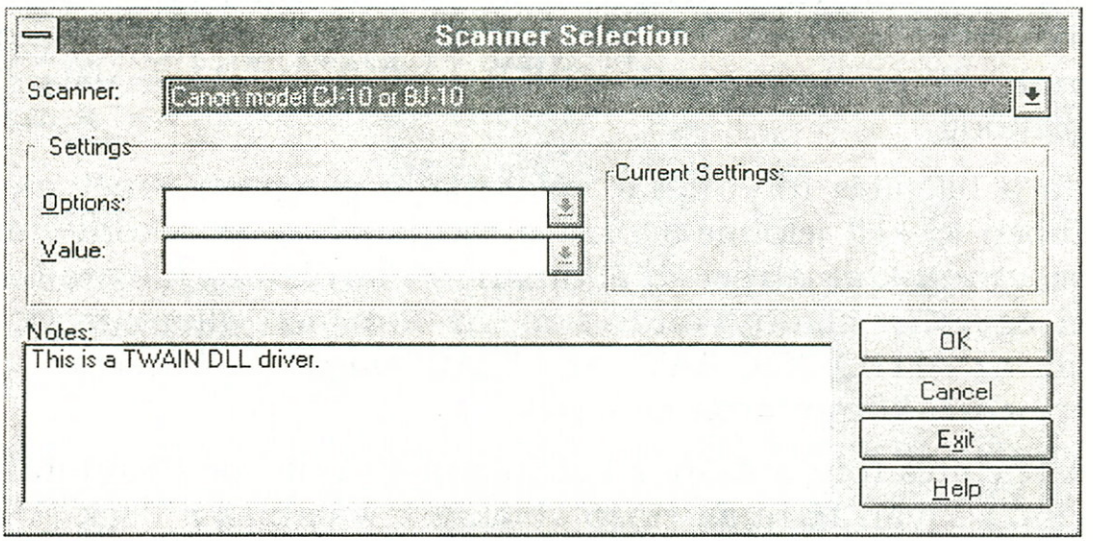
A Continue (Folytatás) gomb hatására a következő ablak jelenik meg a képernyőn:



Ebben az ablakban a CorelDRAW!-hoz tartozó további részeket választhat ki, az előző ablakhoz hasonló módszer szerint. Itt adhatja meg, hogy mely szűrőket kívánja telepíteni. Érdemes a telepítőprogram ezen részét részletesebben áttanulmányozni, és azokat a import/export szűrőket kijelölni, amelyeket valóban használni kíván. Ha Ön egy szűrőt egyáltalán nem használ, akkor nem érdemes telepítenie, hiszen csak a helyet foglalja. Ugyancsak ez a helyzet a True Type fontokkal.

Ne feledje, a CorelDRAW! fontjai nem magyar ékezetes fontok. A CorelDRAW! magyar ékezetes fontjainak ügyében kérjük forduljon bizalommal a szerzőhöz.

Ha az Ön gépéhez szkenner is van csatlakoztatva, akkor elképzelhető, hogy a képletapogatást a CorelPHOTO-PAINT, vagy a CorelTRACE! segítségével is elvégezheti. Ez csak attól függ, hogy a CorelDRAW! támogatja-e az Ön szkennerét. Ennek eldöntésére válassza ki a Scanner Drivers (Szkennermeghajtók) felirat előtt álló választómezőt, majd nyissa meg a megjelenő ablak Scanners (Szkennerek) lehulló listáját.

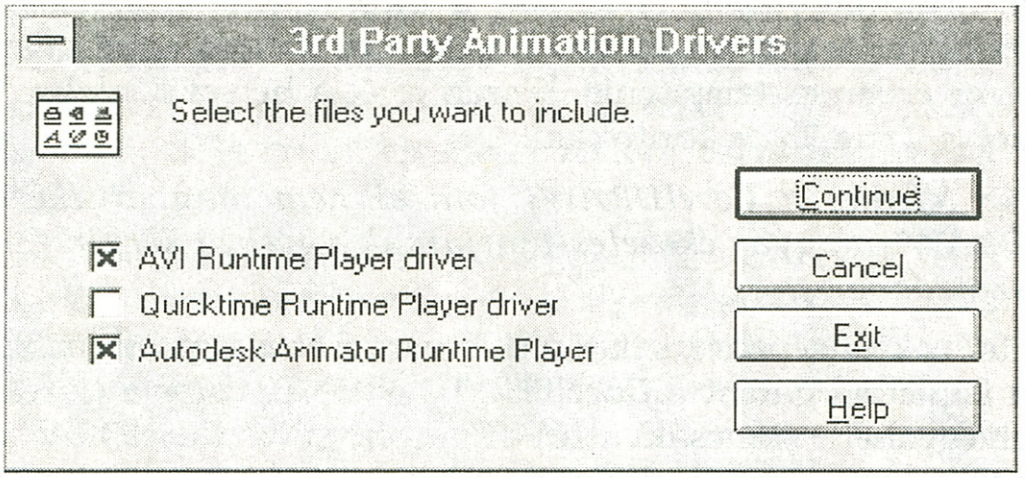


A szkenner kiválasztására szolgáló ablak

A CorelDRAW! egyébként támogat minden TWAIN kompatibilis szkennert. Ha az Ön szkennere is ilyen, akkor nem szükséges telepítenie a CorelDRAW! szkennermeghajtóját, csupán a szkennerhez mellékelt TWAIN meghajtót kell helyesen installálnia. A CorelPHOTO-PAINT, ill. a CorelTRACE! felismeri a helyesen installált TWAIN szkennert, és képes vele együttműködni.

Ha Ön telepíti a CorelSHOW programot, akkor érdemes telepítésre kijelölni az animációs meghajtókat (Animation Drivers) is. Mint azt az előző részben említettük, a CorelSHOW képes a bemutató diasort Video for Windows (AVI) formátumban exportálni. Ez a diasor csak akkor játszható le a Media

Player (Médialejátszó) programmal, ha Ön telepíti a megfelelő animációs meghajtót is. Ugyanez a helyzet az Autodesk Animator-ral és a 3D Studio-val készített FLI, FLC állományokkal is.



Ebben az ablakban lehet kijelölni a telepítendő animációs meghajtókat

A telepítő nem írja felül a már létező animációs meghajtókat.

Ha kiválasztotta a telepíteni kívánt részeket, kattintson ismét a Continue (Folyatás) gombra. Ha vissza kíván térni az előző ablakhoz (további programok, ill. programrészek kijelölése céljából), akkor válassza a Back (Vissza) gombot.

Ha a telepítés folytatását választja, a program ismét megnyit egy ablakot. Ebben ki kell jelölnie azokat a meghajtókat és alkönyvtárakat, amelyeket a programok az átmeneti állományok tárolására használhatnak. Ha nem jelöl ki egyetlen alkönyvtárat sem, az átmeneti állományok az alapértelmezett (ill. az AUTOEXEC.BAT *„SET TEMP=megh.:\alkönyvtár"* részében megadott) átmeneti könyvtárba kerülnek.

A telepítés folytatásához kattintson a Continue (Folytatás) gombra, vagy ha vissza kíván térni az előző ablakhoz, válassza a Back (Vissza) gombot.

Ha a Continue (Folytatás) gombra kattint, a program jelzi, hogy készen áll a telepítés megkezdésére. Ha valóban telepíteni kívánja a kijelölt részeket, kattintson az Install (Telepítés) gombra. A Back (Vissza) gombbal visszatérhet az előző ablakhoz, az Exit (Kilép) gombbal pedig megszakíthatja a telepítést, visszatérhet a Program Manager-be.

A CD-ről végzi a telepítést, a program megkeresi és felmásolja a merevlemezre a megfelelő állományokat. Ilyenkor Önnek már semmit nem kell tennie, a telepítés automatikusan lezajlik. Ha a telepítést mágneslemezről végzi, figyelje a telepítés állapotát. A telepítő program sorban kéri a megfelelő telepítőlemezeket.

A telepítés során a program módosítja a WIN.INI és a SYSTEM.INI fájlokat, de azokról WIN.COR és SYSTEM.COR néven biztonsági másolatot készít.

2.5 Hálózati telepítés

Helyi számítógéphálózatok esetén a CorelDRAW! telepítése nem a megszokott módon zajlik. Először a szerverre kell telepíteni egy szerver-verziót, majd ennek alapján kell elvégezni a telepítést minden munkaállomáson. A munkaállomásokra történő telepítésnél csak a működéshez szükséges komponensek kerülnek másolásra.

A szerver-verzió telepítése

- Helyezze be a CorelDRAW! első CD lemezét a szerver CD meghajtójába, vagy az első mágneslemezt a szerver mágneslemez-meghajtójába.
- Indítsa el a telepítést a szerveren a következő paraméterezéssel: *megh.\SETUP /A*
- A telepítés ezután a megszokott módon történik. Ne feledje, ha Ön nem teljes telepítést kér, a telepítésből kihagyott részeket a munkaállomásokon dolgozó felhasználók sem érhetik el.

A munkaállomásokon történő telepítés

A munkaállomásokra a következőképpen telepítheti a CorelDRAW! hálózati verzióját:

- Lépjen be a hálózatba.
- Indítsa el a szerverre telepített CorelDRAW! SETUP alkönyvtárában található SETUP.EXE programot.
- Végezze el a telepítést a megszokott módon.

Ne feledje, a telepítő program a hálózaton történő telepítéskor nem másolja le a munkaállomás merevlemezére a programcsomaghoz tartozó összes állományt, csupán azokat, amelyek a munkaállomáson történő használathoz szükségesek.

A hálózati verzió használata

A munkaállomásokon a CorelDRAW!-t ugyanúgy lehet használni, mint az egyedileg telepített programot. A különbség csupán annyi, hogy az alkalmazások megnyitása előtt be kell lépni a hálózatba. Ügyeljen arra, hogy miután belépett a hálózatba, elérje a CorelDRAW! szerver-verzióját tartalmazó meghajtót, különben a CorelDRAW! nem képes a megosztott programfájlok kezelésére.

2.6 Régebbi verzió felújítása

Ha Ön olyan gépre telepíti a CorelDRAW! 5-öt, amelyen már megtalálható a program egy régebbi verziója, akkor két lehetősége van:

Érintetlenül hagyja a régi CorelDRAW!-t és elvégzi a CorelDRAW! 5 telepítését egy másik alkönyvtárba. Ilyenkor a régi verzió működőképes marad. Ügyeljen arra, hogy a telepítőprogram felülírja a Windows \SYSTEM alkönyvtárában található OLE2 állományokat, így a régi verzió azonos állományai megsemmisülnek. Megeshet, hogy ez a régebbi verzió hibás működését eredményezi OLE műveletek esetén.

A telepítés céljaként a régebbi verzió alkönyvtárát jelöli meg. Ilyenkor a telepítőprogram felülírja a merevlemezen található verziót. Ha nincs szüksége a régebbi CorelDRAW!-ra, akkor az utóbbi telepítési módot javasoljuk.

2.7 A CorelDRAW! felhasználói felülete

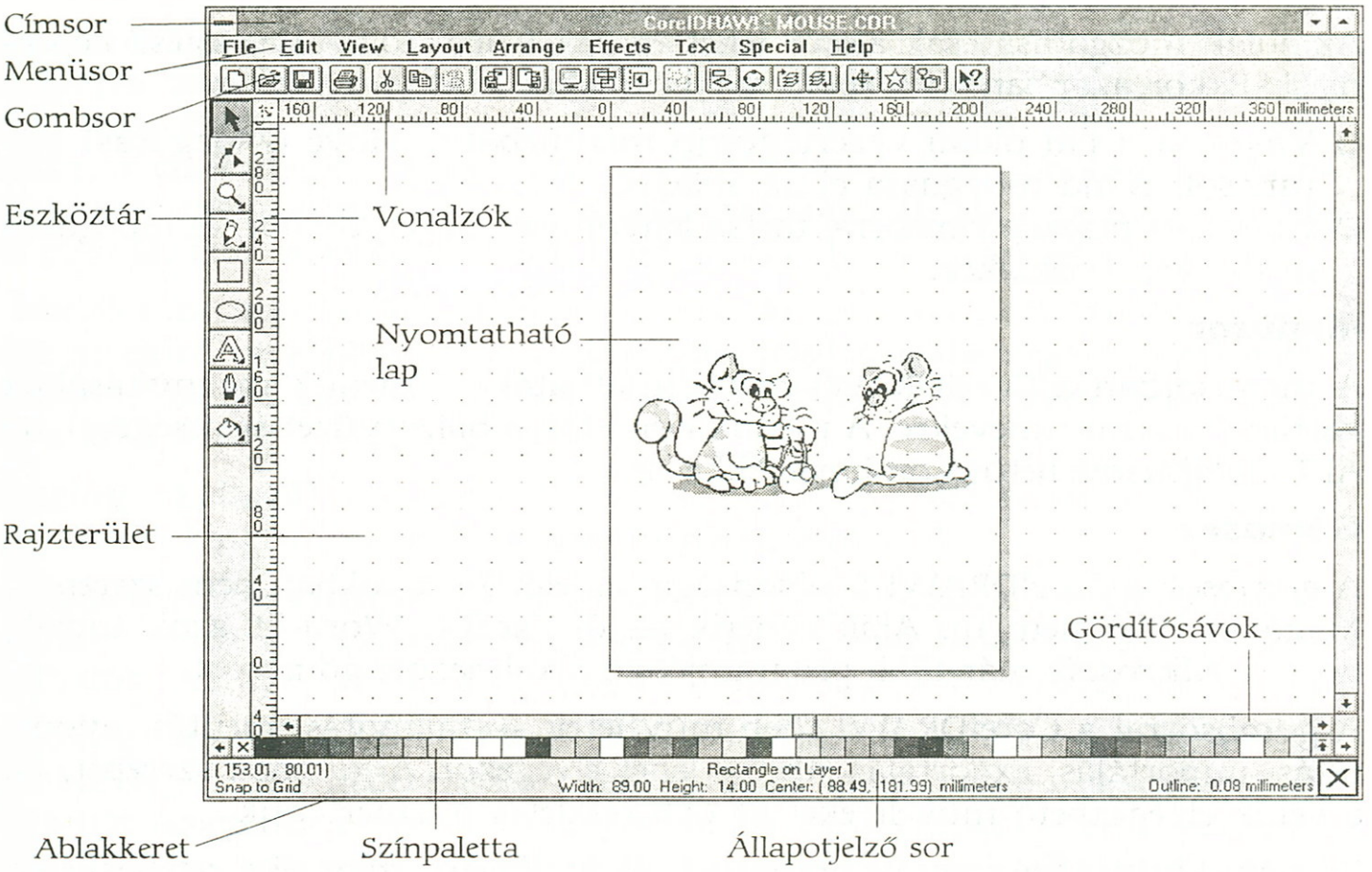
Felhasználói felület alatt a program fő képernyőjét, valamint a jellegzetesebb párbeszédablakait értjük. Ebben a részben ismertetjük a CorelDRAW! képernyő, egy jellegzetes párbeszédablak és egy Roll-up ablak felépítését. Ha Ön nemcsak a CorelDRAW!-ban járatlan, de a Windows-ban is, akkor először sajátítsa el a Windows kezelését. A CorelDRAW! használatához tisztában kell lennie az alapvető Windows-műveletekkel (pl. az ablakok megnyitásával, bezárásával, átméretezésével), és ismernie kell a Windows-ablakok részeit.

A CorelDRAW fő képernyője

Ha duplán kattint a CorelDRAW! ikonján, megjelenik a képernyőn egy címablak, majd a CorelDRAW! fő ablaka. Ez az ablak látható a következő ábrán.

A fő ablak alapesetben a következő részekből áll:

- Ablakkeret
- Címsor
- Menüsor
- Gombsor
- Eszköztár
- Vonalzók
- Rajzterület
- Nyomtatható lap
- Állapotjelző sor
- Színpaletta
- Gördítősávok
- Rács
- Segédvonalak



Ablakkeret

Az ablakkeret a CorelDRAW! fő ablakának átméretezésére szolgál. Igen jól használható, ha a CorelDRAW! mellett más alkalmazást is használ. Ha az ablak maximális méretűre van állítva — azaz kitölti az egész képernyőt — akkor az ablakkeret nem látható.

Címsor

A címsor jellegzetes többfunkciós Windows-elem. Ez szolgál az ablak azonosítására, azaz itt látható az ablak neve (pl. CorelDRAW!). A CorelDRAW!-ban a címsor plusz funkciót is kapott, hiszen megjelenik benne az éppen nyitott állomány neve. Ha még egyszer sem mentette el az állományt, akkor a címsorban az *UNTITLED.CDR* felirat látható.

A címsor jobb és bal oldalán vezérlőgombok találhatók. A jobb oldali vezérlőgombok az ablak maximális méretre nagyítására, normál méretre állítására, ill. ikonná zsugorítására használhatók. A bal oldali vezérlőgomb menüt nyit meg, melyben az előbb említett műveletekre, az ablak mozgatására és bezárására vonatkozó parancsok találhatók. Az ablak bezárásához kattintson duplán a bal oldali vezérlőgombra.

Az ablak mozgatása csak akkor lehetséges, ha nem tölti ki az egész képernyőt. Ekkor azonban több módszert is követni lehet:

- Válassza a bal oldali vezérlőgomb menüjéből a Move (Mozgatás) parancsot, majd mozgassa el az ablakot,
- vagy kattintson a címsorra, tartsa lenyomva az egérgombot, és mozgassa új helyére az ablakot.

Menüsor

A menüsorban a CorelDRAW! menüjei láthatók. A menük megnyitásához kattintson a menünevekre. A menük elérhetők a billentyűzet segítségével, az ALT+[aláhúzott betű] kombinációkkal is.

Gombsor

A gombsor a CorelDRAW! 5 újdonsága, az előző verziókban nem szerepelt. Maga az ötlet nem új. Akik ismerik az új Excel-t, Word-öt azok tudják, hogy a Microsoft már több programjában alkalmazott gombsort.

A gombsorral a CorelDRAW! főbb műveleteit — fájlnyitás, mentés, nyomtatás, importálás, exportálás stb. — lehet elvégezni. A gombok szerepét, ill. a velük elvégezhető műveleteket később részletesen ismertetjük.

Ha nem kívánja használni a gombsort, vagy növelni szeretné a rajzterületet, akkor leveheti a képernyőről a gombsort. Ehhez kattintson a Special (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára, majd a megnyíló ablakban a View (Nézet) rétegre. A megjelenő opciók között szerepel a következő is: Show Ribbon Bar (Gombsor mutatása). Ha megszünteti ennek a választómezőnek a kijelölését, a gombsor eltűnik a képernyőről. A gombsor visszahelyezéséhez kattintson ismét a választómezőbe.

Eszköztár

Az eszköztárban található eszközökkel elvégezhető a CorelDRAW! grafikus műveleteinek legtöbbje. A segédeszközök típusait és használatát külön részben ismertetjük.

Előfordulhat, hogy a szerkesztés közben a teljes képernyőre szükség van így zavarólag hat minden használaton kívüli képernyőelem. Ha Önnek nincs szüksége a segédeszközökre, el is tüntetheti a képernyőről azokat. Erre a VIEW (Nézet) menü Toolbox (Eszköztár) kiugró menüjének Visible (Látható) menüpontja szolgál. Ha a menüpont mellett pipa van, az eszköztár látható, ellenkező esetben nem.

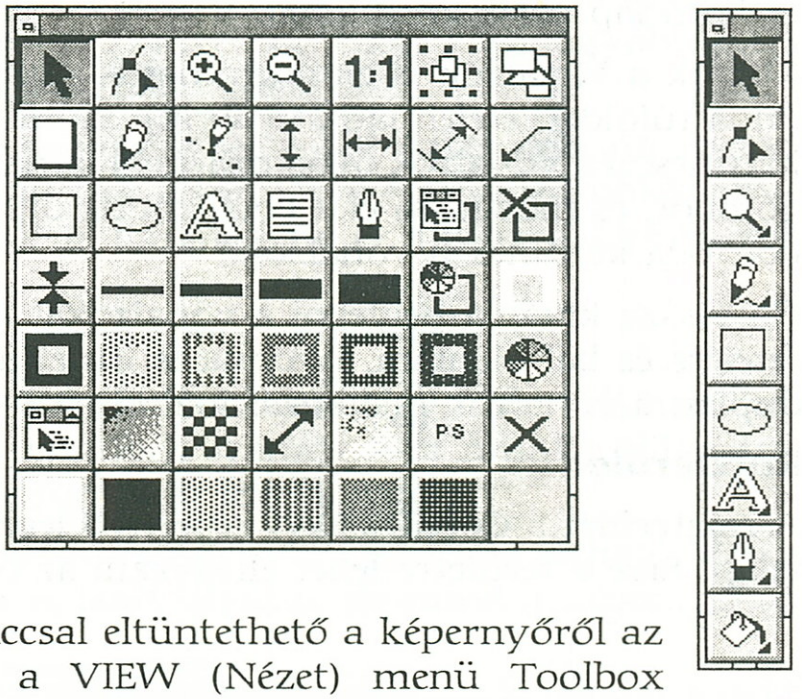
Az eszköztár eredetileg az ablak bal oldalára van rögzítve. Ha Önnek ez az elhelyezés nem felel meg, akkor helyezze az eszközöket lebegő eszköztárba (ld. a lenti ábrát), és mozgassa el az eszköztárat a kívánt helyre. A lebegő eszköztár elkészítéséhez válassza ki a VIEW (Nézet) menü Toolbox (Eszköztár) kiugró menüjének Floating (Lebegő) menüpontját. Ha a menüpont mellett pipa látható, a segédeszközök lebegő eszköztárban vannak elhelyezve.

A lebegő eszköztár sokkal dinamikusabban kezelhető a CorelDRAW! 5-ben, mint az előző verziókban. Az eszköztár bal felső sarkában egy vezérlőgomb található, mellyel egy vezérlőmenüt lehet megnyitni. A vezérlőmenü funkciói a következők:

Floating (Lebegő) — Hatása azonos a VIEW (Nézet) menü Toolbox (Eszköztár) kiugró menüjének Floating menüpontjával.

Groupped (Csoportosított) — Az eszköztár segédeszközei eredetileg kiugró menüket nyitnak meg, melyekben további, hasonló hatású segédeszközök találhatók. Az ilyen eszköztárat nevezzük csoportosított eszköztárnak.

Lehetőség van az összes segédeszköz egyidejű megjelenítésére (ld. az ábrát). Ilyenkor egyetlen segédeszközhöz sem tartozik kiugró menü, a segédeszközök tehát nincsenek csoportokba foglalva. Ha Ön a csoportosítatlan eszköztárat kívánja használni, nyissa meg az eszköztár vezérlőmenüjét, majd kattintson a Groupped (Csoportosított) parancsra. Ha a parancs mellett nincs pipa, az eszköztár csoportosítatlan.



Csoportosítatlan és csoportosított lebegő eszköztár

Close (Bezárás) — Ezzel a paranccsal eltüntethető a képernyőről az eszköztár, hatása tehát azonos a VIEW (Nézet) menü Toolbox (Eszköztár) kiugró menüjének Visible (Látható) menüpontjával.

A lebegő eszköztár mérete szabadon változtatható. Ez ugyanúgy történik, mint a szokásos Windows ablakok méretének változtatása. Ne feledje, az eszköztár nem nagyítható/kicsinyíthető, csupán az eszközök ikonjainak elrendezése változtatható meg.

Az eszköztár mérete akkor is megváltoztatható, ha az eszközök nincsenek csoportosítva.

Vonalzók

A vonalzók a rajzterület bal oldalán és tetején látható osztott sávok. Mivel minden pillanatban látható rajtuk az egérkurzor helyzete, igen jól használhatók a pontosságot igénylő rajzolásnál. Fontos szerepük van a szövegdobozokba bevitt szövegek formázásakor is.

A vonalzók a CorelDRAW! első indításakor nincsenek a képernyőn. Megjelenítésükhöz kattintson a VIEW (Nézet) menü Rulers (Vonalzók) menüpontjára. Ha a menüpont mellett pipa látható, a vonalzók a képernyőn vannak.

A vonalzók mindig az aktuális mértékegység szerinti beosztást kapják. A mértékegységet a Grid & Scale Setup (Rács és skálabeállítás) ablakban változtathatja meg. Erről bővebben a 4. fejezetben olvashat.

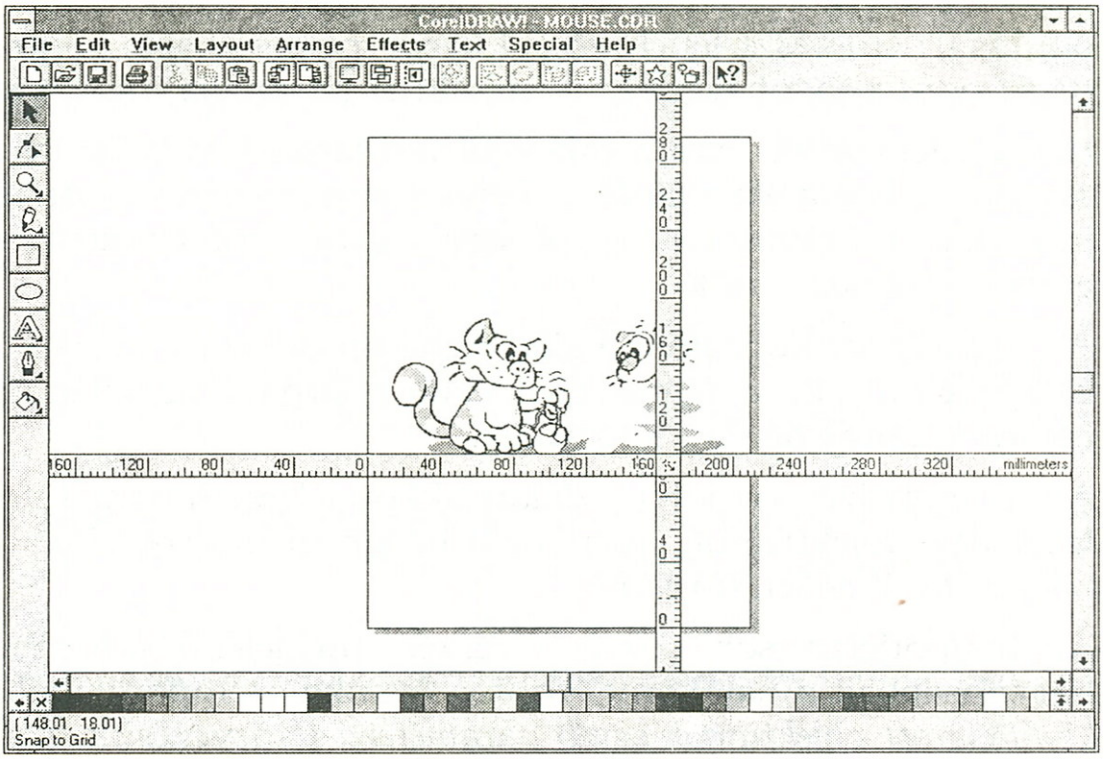
A vonalzók *origója* (0,0 pontja) szabadon elmozgatható. Ehhez kattintson a vonalzók találkozásánál látható ikonra, tartsa lenyomva az egérgombot és mozgassa az origót az új helyére. Ha duplán kattint a vonalzók találkozásánál látható ikonra, akkor az origó visszakerül az eredeti helyére, a nyomtatható lap bal alsó sarkába.

Maguk a vonalzók is elmozgathatók a rajzterület tetejéről, ill. bal oldaláról (ld. a túloldal tetején látható ábrát). Ehhez nyomja le a *Shift* billentyűt, majd kattintson a vonalzók találkozásánál látható ikonra. Tartsa nyomva az egérgombot, és mozgassa el a vonalzót az új helyére. Ahol elengedi az egérgombot, oda kerülnek a vonalzók.

Ha vissza kívánja helyezni a vonalzókat az eredeti helyükre, azaz a rajzlap tetejére és bal oldalára, nyomja le ismét a Shift billentyűt, majd kattintson duplán a vonalzók találkozásánál látható ikonra.

Rajzterület

A rajzterület a CorelDRAW! képernyő legnagyobb részét elfoglaló fehér téglalap. Erre a területre lehet elhelyezni az objektumokat, itt lehet rajzolni.



Elmozgatott vonalzók

Nyomtatható lap

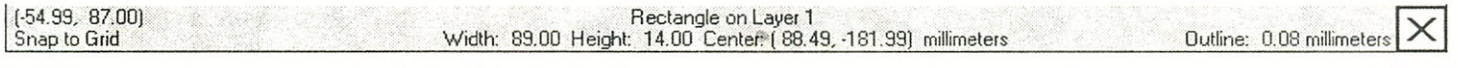
A nyomtatható lap a rajzterület kitüntetett része. Ezen a lapon kívül is el lehet helyezni objektumokat, de csak az kerül nyomtatásra, ami a lapon belül helyezkedik el. A nyomtatható lap mérete a LAYOUT (Kiosztás) menü Page Setup (Lapbeállítás) parancsára megnyíló ablakban változtatható meg. A legkisebb méret 25,4x25,4 mm (1x1 hüvelyk) lehet, a legnagyobb méret pedig 762x762 mm (30x30 hüvelyk).

A lapon kívüli területnek fontos szerepe lehet többboldalas dokumentumok készítése esetén. Ilyenkor a nyomtatható lapon kívül elhelyezett objektumok minden oldalon megjelennek. Kiválóan használható ez a funkció lapról-lapra mozgatásra és másolásra.

Állapotjelző sor

Az állapotjelző sor a CorelDRAW! képernyő tetején vagy alján található keskeny információs mező. Ebben a mezőben számos — a munka pillanatnyi menetére vonatkozó — hasznos információ jelenik meg.

Az állapotjelző sor bal felső sarkában az *egérkurzor pozíciója* látható. Ezt az értéket egyébként a vonalzóról is le lehet olvasni, de mivel a képernyő fel-



bontása nem teszi lehetővé a kurzor pozíciójának pontos meghatározását, nagy pontosságot igénylő munkáknál használja inkább az állapotjelző sort.

Ha az egérkurzor nem a rajzterületen tartózkodik, hanem a képernyő egyéb részén, akkor a koordináták helyén az *egérkurzor alatti területre* vonatkozó információk jelennek meg (pl. egy segédeszköz funkciói, egy szín neve, egy gomb funkciója stb.).

Az egérkurzor koordinátái alatt néha megjelenhet a Snap to Grid (Rácsra igazítás) felirat. Ez a felirat csak akkor látható az állapotjelző sorban, ha a rácsra igazítás be van kapcsolva.

Az állapotjelző sor jobb oldalán akkor jelennek meg információk, ha kiválaszt egy objektumot. Ilyenkor a program információkat közöl az *objektum körvonaláról és kitöltőjéről*.

Az állapotjelző sor középső részén megjelenő információk talán a leghasznosabbak a hatékony, pontos munka szempontjából. Itt jelennek meg a *kiválasztott objektumok egyéb paraméterei* (elnevezésük, méreteik), valamint a készülő objektumok jellemzői. Javasoljuk, hogy a saját munkája megkönnyítése céljából figyeljen az itt megjelenő információkra, használja minél gyakrabban az állapotjelző sor ezen részét.

Az állapotjelző sor helyét Ön is meghatározhatja. Két lehetőség közül választhat: az állapotjelző sor vagy a menüsor alá kerül (azaz a képernyő tetejére), vagy a színpaletta alá (azaz a képernyő legaljára). Az elhelyezkedést a következő módon változtathatja meg: kattintson a Special (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára, majd a megjelenő ablakban a View (Nézet) rétegre. Ennek hatására megjelennek a CorelDRAW! képernyőjére vonatkozó beállítási lehetőségek. Az állapotjelző sor helyét a Place On Top (Fölül történő elhelyezés) és a Place On Bottom (Alul történő elhelyezés) rádiógombokkal változtathatja meg.

Ha Önnek nincs szüksége az állapotjelző sorra, vagy növelni kívánja a rajzterületet, lecsökkentheti az állapotjelző sor méretét, vagy el is veheti azt a képernyőről. Az átméretezésre a Small Size (Kis méret) választómező szolgál. A választómező kijelölésekor az állapotjelző sor magassága a felére csökken. Ilyenkor bizonyos információk — hely hiányában — nem jelennek meg benne. Ha teljesen el kívánja tüntetni az állapotjelző sort, kattintson a Show Status Line (Állapotjelző sor mutatása) választómezőbe. Ha a választómezőben X található, az állapotjelző sor látható a képernyőn.

Színpaletta

A színpaletta a képernyő alján található színes négyzetekből álló sáv. Segítségével könnyedén meg lehet változtatni az objektumok *kitöltő- és körvonalszínét*. A palettán eredetileg a CorelDRAW! saját színkészlete látható, de ez a színkészlet szabadon módosítható, ill. másik paletta helyezhető a képernyő aljára. A CorelDRAW! számos színezési modellt kezel és ezek némelyikének külön palettája is van. A programozók beépítették a programba a Pantone cég két, szabványnak számító színskáláját, valamint a TrueMatch és a FocolTone cégek egy-egy színskáláját. Ezen paletták mindegyike elhelyezhető a képernyő alján.

A paletták kiválasztására a VIEW (Nézet) menü Color Palette (Színpaletta) kiugró menüje szolgál. Az aktív paletta neve mellet egy fekete kör látható.

Ha Önnek nincs szüksége a színpalettára, leveheti azt a képernyőről. Ehhez válassza a Color Palette (Színpaletta) kiugró menüből a None (Nincs paletta) opciót.

Gördítősávok

A gördítősávok a rajzterület látható részének görgetésére szolgálnak. Ha Ön kinagyítja a készülő grafika egy részét, megeshet hogy a grafika többi része a látható rajzterületen kívül kerülnek. Ilyenkor a nem látható részek megjelenítése a gördítősávokkal lehetséges.

Rács

A rács a pontosabb munkát segítő eszköz. *Segítségével korlátozhatók a segédeszközök*, így lehetővé válik egy-egy objektum pontosabb megrajzolása és elhelyezése. A rács bekapcsolható a LAYOUT (Kiosztás) menü Snap to Grid (Rácsra igazítás) parancsával, vagy a Ctrl+Y billentyű-kombinációval. Ha a rácsra igazítás be van kapcsolva, az állapotjelző sorban látható a Snap to Grid (Rácsra igazítás) felirat is.

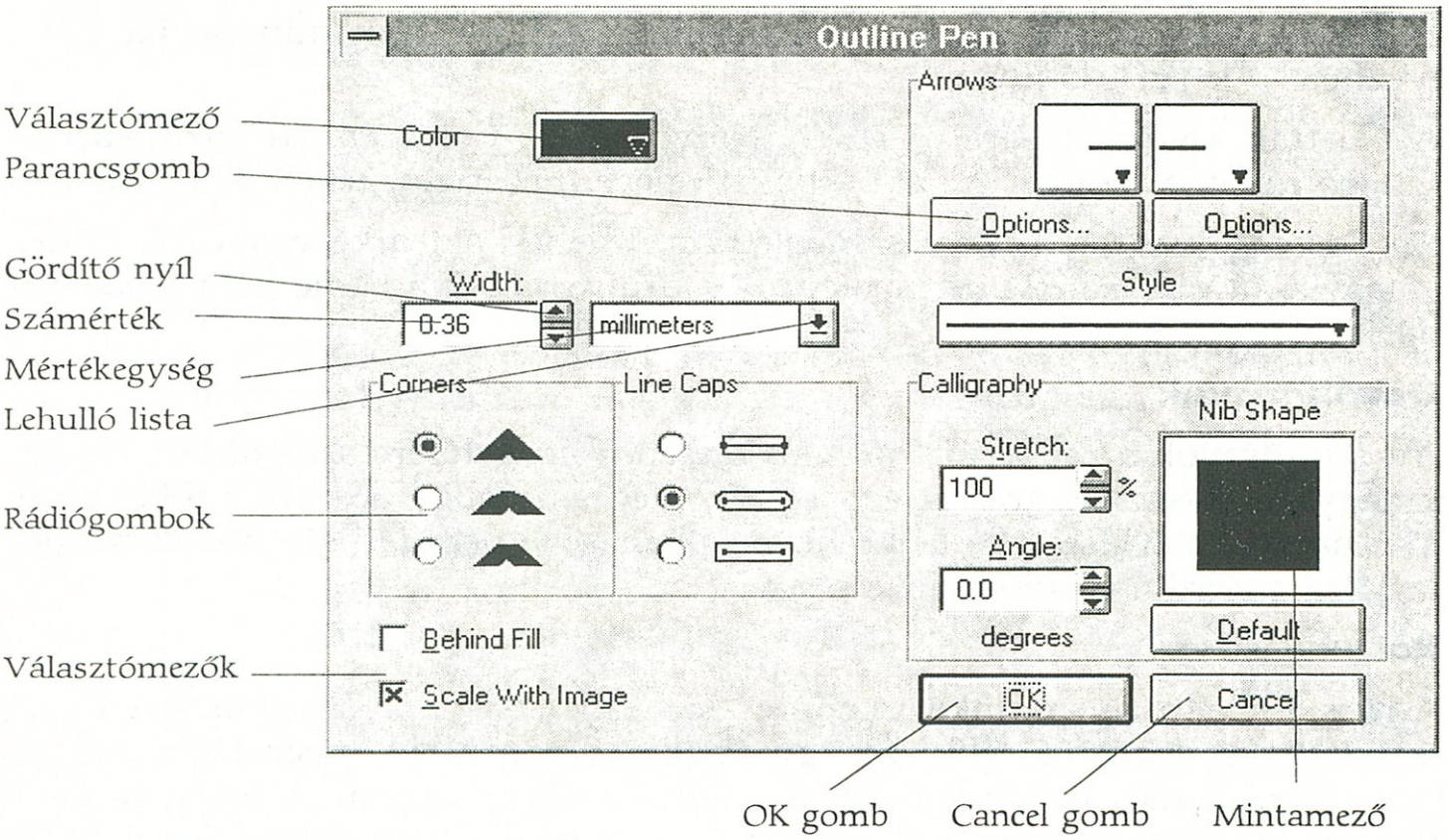
A rács sűrűségét és mértékegységét a Grid & Scale Setup (Rács és skálabeállítás) ablakban módosíthatja. Erről az ablakról a későbbiekben részletesen írunk.

Segédvonalak

A segédvonalak szintén a pontosságot elősegítő eszközök. Segédvonalként használhatók a vonalzóról lehúzható egyenes vonalak, de szerepelhet segédvonalként minden — a segédvonalak rétegére helyezett — objektum is.

Jellegzetes CorelDRAW! párbeszédablakok részei

A párbeszédablakok olyan Windows objektumok, melyek bizonyos egyszerűbb, vagy összetett műveletek elvégzésére szolgálnak. Nem ritka az olyan párbeszédablak sem, amelyben több műveletet lehet egyszerre elvégezni. A párbeszédablakok több különféle összetevőből épülhetnek fel. Az alábbi ábrán egy olyan párbeszédablakot láthat, amelyben majdnem minden jellegzetes Windows-építőelem megtalálható.



Rádiógombok

A rádiógombok olyan kapcsolók, amelyek kiválaszthatók, de a választások kölcsönösen kizárják egymást. Például a képen látható ablak Corners (Sarkok) mezőjében három összetartozó rádiógomb látható. Ezek közül az egyik mindenképpen ki van választva, de ezzel egyidőben a másik kettőt nem lehet kiválasztani. Egy másik rádiógomb kiválasztásával megszűnik az előbbi gomb kiválasztása.

Választómezők (Checkbox-ok)

A választómezők két, vagy háromállású kapcsolók. Ha a választómezőhöz tartozó opció ki van kapcsolva, a választómező üres. A részleges bekapcsolást szürke kitöltés jelzi, a teljes bekapcsolást pedig a választómezőbe kerülő X. A CorelDRAW!-ban egyetlen helyen van háromállású választómező: a Roll-ups (Roll-up ablakok) párbeszédablakban a Visible (Látható) választómező. Ha ebben a választómezőben X van, az azt jelenti, hogy minden Roll-

up ablak látható a képernyőn. Ha a választómező szürke, akkor csak néhány Roll-up ablak van a képernyőn, ha pedig fehér (tehát üres), akkor egyetlen Roll-up ablak sincs a képernyőn.

Az ábrán látható párbeszédablakban a Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) körvonalopció választómező segítségével kapcsolható be és ki.

Parancsgombok

A parancsgombok segítségével különböző műveletek végezhetők el. A műveletek típusát a gombokra írt szöveg jelzi. Például az ábrán látható párbeszédablakban a Default (Alapértelmezés) gomb hatására a körvonal opciói visszaállnak eredeti állapotukba.

Számértékek

Számos olyan ablak van, ahol bizonyos paramétereket számértékek formájában kell megadni. Ezt teszik lehetővé a számérték-mezők. A számértékek megadhatók manuálisan (a billentyűzet segítségével), vagy a számérték-mezők jobb oldalán látható nyilakkal.

Gördítő nyilak

Mint azt az imént említettük, ezekkel a nyilakkal megadhatók és megváltoztathatók a számértékek. A felső nyíl növeli, az alsó nyíl csökkenti a számérték-mezőben álló számot. A nyilak folyamatos nyomva tartása a számértékek folyamatos változtatását eredményezi.

Mértékegységek

A legtöbb számérték-mező mértékegysége megváltoztatható. Ezt a számérték-mező mellett álló lehulló lista teszi lehetővé. Ha Ön új mértékegységet választ a lehulló listából, a CorelDRAW! a mezőben álló számértéket automatikusan átszámolja az új mértékegységbe.

Mintamezők

Sok párbeszédablakban található olyan mező, amely az aktuális beállítások hatását mutatja. Ezeket a mezőket nevezzük mintamezőknek. A mintamezők gyakran maguk is lehetőséget adnak a változtatásra. Ilyen például a Fountain Fill (Színfutás) párbeszédablakban található mintamező, amely egyben a színfutás szögének, ill. középpontjának beállítására is szolgál.

Lehulló listák

A lehulló lista általában több választási lehetőséget kínáló ablakrész. A lista alapállapotban zárva van, ilyenkor csak a kiválasztott opció látható benne. Ha rákattint a listamező jobb oldalán látható nyílra, a lista megnyílik és megjelennek benne a további választási lehetőségek.

Szövegmezők

A szövegmezőkben lehet szövegeket bevinni. *A már meglévő szöveget dupla kattintással lehet kijelölni.* A Home billentyű lenyomásakor a kurzor a szöveg elejére ugrik, az End billentyű lenyomásakor pedig a végére. A Backspace billentyűvel kitörölheti a kurzortól balra található szöveget, a Del billentyű pedig a kurzortól jobbra lévő szöveg törtlését eredményezi.

OK gomb

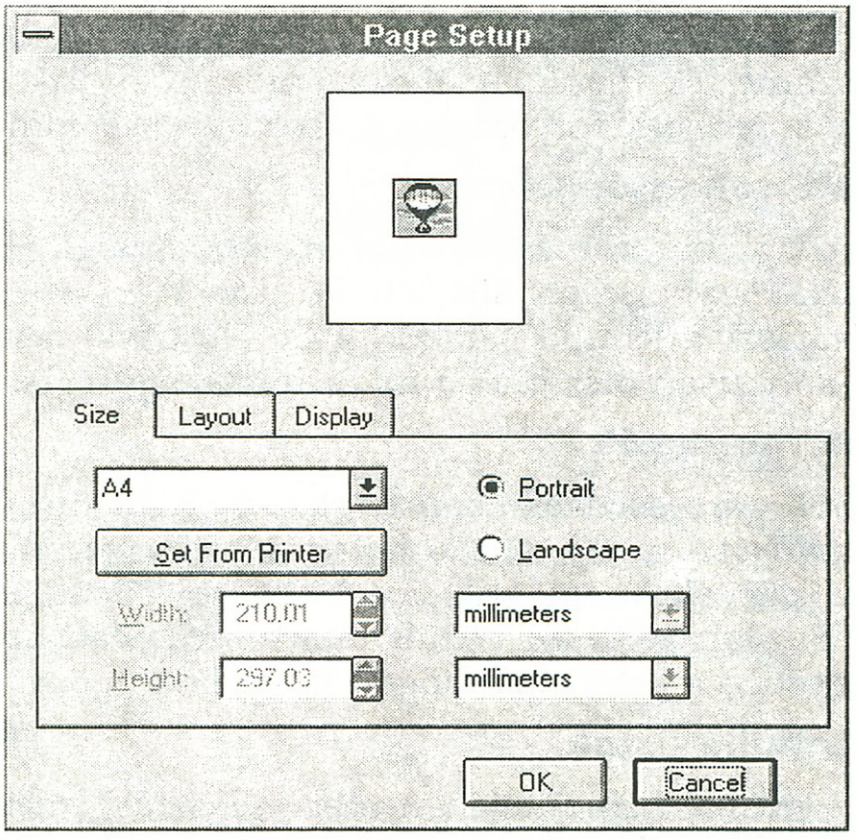
Ilyen gomb a legtöbb párbeszédablakban található. Segítségével nyugtázni lehet a párbeszédablakban elvégzett műveleteket.

Cancel gomb

Ha nem kívánja megtartani a párbeszédablakban elvégzett változtatásokat, nyomja meg a Cancel (Elvet) gombot. Ilyenkor az ablak bezárul, anélkül, hogy a változtatások aktualizálódnának.

Rétegek

A rétegek a új Windows-verzió, a Chicago sajátjai. Számos Chicago-párbeszédablakban jelenik meg a következő ábrán látható felépítés.



A Chicago alapján elkészített rétegelt párbeszédablak

Az ábráról azonnal kiderül, hogy egy rétegelt párbeszédablak több funkciót is ellát. A funkciók külön csoportokba vannak osztva, minden csoport külön réteget kapott. A rétegeket a hozzájuk tartozó „fülek" kiválasztásával lehet elérni. A füleken látható a rétegek nevei, amelyek utalnak a réteg tartalmára. Az egész elrendezés nagyon hasonlít egy katalógushoz, ahol a főbb témákat jelölők mutatják és a témákról a megfelelő jelölők kiválasztásával lehet bővebben tájékozódni.

A CorelDRAW! előbb jelent meg, mint a Chicago. Az új Windows-verzió még akkor sem állt a vásárlók rendelkezésére, amikor ez a könyv készült. A Corel cég az előzetes verziók alapján alkotta meg a CorelDRAW! réteges ablakszerkezetét, így elképzelhető, hogy eltérések mutatkoznak a Chicago végleges verziójában található rétegelt ablakok és a CorelDRAW! 5 rétegelt ablakjai között.

Jellegzetes CorelDRAW! Roll-up ablakok részei

A Corel cég a CorelDRAW! 3-hoz kifejlesztett egy új ablaktípust, amely addig nem szerepelt egyetlen Windows alkalmazásban sem. Ennek az ablaktípusnak az az előnye, hogy mérete egyetlen gombnyomással változtatható, és lekicsinyítés után is aktív marad, így bármikor újra kinyitható. Az ablaktípus sikerességét bizonyítja, hogy a 4-es és az 5-ös CorelDRAW!-ban is megtalálhatók ezek az ablakok, sőt a programcsomag összes programjába bekerültek.

Azért nevezzük ezeket az ablakokat Roll-up (Felgördülő) ablakoknak, mert úgy csukódnak be, mint az ablakon a redőny. Ha nincs szükség rá, felhúzható (ilyenkor csak a címsora látszik, ami igen kis helyet foglal), de ha szükséges, akkor bármikor leereszthető.

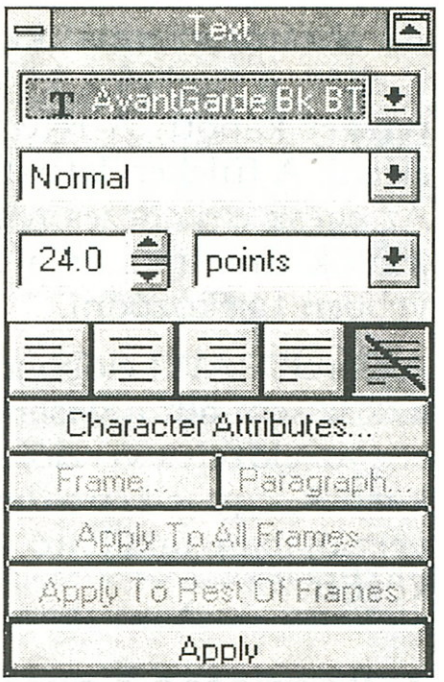
A CorelDRAW! 5-ben számos fontos funkció érhető el Roll-up ablakon keresztül, és vannak olyan funkciók, amelyeknek nincs is normál ablakuk (pl. az effektek). A programban található Roll-up ablakokat később ismertetjük.

A következő ábrán egy jellegzetes Roll-up ablak látható.

A Roll-up ablakok címsora hasonló a normál ablakok címsorához, de ezek jobboldalán csak egy vezérlő ikon található, amely a fel és legördítést szolgálja. A címsor bal oldalán található vezérlő ikon sem a szokásos vezérlő menüt nyitja meg. A menüben a következő parancsok láthatók:

Roll-down (Legördítés) — ez a parancs a Roll-up ablak megnyitására szolgál. Csak akkor használható, ha az ablak fel van gördítve.

Roll-up (Felgördítés) — ezzel a paranccsal bezárható a nyitott Roll-up ablak.



Arrange (Rendezés) — az Arrange (Rendezés) parancs hatására az ablak felgördül és a rajzterület felső részére kerül.

Arrange All (Mindent rendez) — ha az előbbi módszer szerint kívánja rendezni az összes Roll-up ablakot, akkor válassza ki ezt a parancsot. Az Arrange All (Mindent rendez) parancs hatására az összes Roll-up ablak felgördül, majd sorrendben a rajzterület tetejére kerül.

Help (Súgó) — a nyitott Roll-up ablak használatáról ad részletes felvilágosítást. Ha magukról a Roll-up ablakokról szeretne bővebb információkat kérni, nyissa meg a CorelDRAW! súgóját, és keresse meg a Roll-up bejegyzést.

Close (Bezárás) — ezzel a paranccsal eltüntetheti a képernyőről a kiválasztott Roll-up ablakot. A Roll-up ablak ismételt megnyitása a megfelelő menüponttal lehetséges.

Close All (Mindent bezár) — a parancs hatására felgördül és bezárul az összes nyitott Roll-up ablak.

A Roll-up ablakok tartalma attól függ, milyen művelet elvégzésére szolgálnak. Vannak olyan Roll-up ablakok, amelyekben ikonok, lehulló listák, számmezők, mintamezők találhatók. Minden Roll-up ablakban megtalálható azonban az Apply (Jóváhagyás) gomb. A Roll-up ablakokban elvégzett változtatások nem aktualizálódnak azonnal, csak akkor, ha lenyomja ezt a gombot. Az ablak paraméterei mindig arra az objektumra vonatkoznak, amely az Apply (Jóváhagyás) gomb lenyomásakor ki van jelölve.

A segédeszközök

A segédeszközök objektumok létrehozására és módosítására használhatók. A következő segédeszközök találhatók az eszköztárban:

Nyíl segédeszköz (↖)

Objektumok kijelölésére, mozgatására, nyújtására, döntésére forgatására használható. Mielőtt megváltoztatna egy objektumot, ki kell jelölnie a Nyíl (↖) segédeszközzel. Egyszerre több objektum is kijelölhető a Shift billentyű segítségével, vagy gumikeret használatával. A Nyíl segédeszköz használatáról a 3. fejezetben írunk.

Forma segédeszköz (▶)

Az objektumok átalakítására szolgál. Ezzel a segédeszközzel a körökből körszeletek, körívek készíthetők, és le lehet vele kerekíteni a téglalapok sarkát. A Forma segédeszköz (▶) szolgál a Ceruza (✎) segédeszközzel rajzolt, ill. a görbévé konvertált objektumok csomópontjainak szerkesztésére.

Nagyító segédeszköz (🔍)

A Nagyító segédeszköz (🔍) a rajzterület egy részének kinagyítására, vagy a nem látható részek láthatóvá tételére (kicsinyítésére) szolgál. A Nagyító segédeszköz (🔍) ikonja kiugró menüt nyit meg, amelyben számos nagyítási és kicsinyítési opció található. Lehetőség van többek között a nyomtatható lap láthatóvá tételére, ill. a kiválasztott objektumok kinagyítására.

Ceruza segédeszköz (✎)

Igen jól használható egyenesek, görbék, szabálytalan alakú nyitott vagy zárt objektumok rajzolására, valamint méretvonalak készítésére. A rajzolás két módon történhet: szabadkézzel és Bézier módban. Az előbbi nagy szabadságot, az utóbbi pontosságot biztosít a rajzoláskor.

Négyszög segédeszköz (□)

Ezzel a segédeszközzel téglalapok és négyzetek rajzolhatók.

Ellipszis segédeszköz (○)

Az ellipszis segédeszköz (○) ellipszisek, körök rajzolására szolgál.

Szöveg segédeszköz (A)

Karaktersorok, szövegdobozok elkészítésére, szövegbevitelre és a meglévő szövegek kijelölésére, módosítására használható.

Tollhegy segédeszköz (✒)

A Tollhegy segédeszközzel (✒) megváltoztathatja az objektumok körvonalának színét és típusát. Az ikon lenyomásakor kiugró menü nyílik meg, amelyben számos előre definiált körvonal található. Amennyiben ezek egyike sem megfelelő, megnyithatja az Outline Pen párbeszédablakot, amelyben megadható az objektumok körvonalának minden paramétere.

Kanna segédeszköz (🪣)

A Kanna segédeszközzel (🪣) az objektumok kitöltőjét lehet megváltoztatni. A segédeszköz ikonja szintén kiugró menüt nyit meg, melynek alsó sorában szürkeárnyalatok megadására szolgáló mezők találhatók, felső sorában pedig a különböző kitöltési módok párbeszédablakait megnyitó ikonok.

2.8 A VIEW menü fontosabb funkciói

Ebben a részben ismertetjük a VIEW (Nézet) menü azon parancsait, amelyre a leckék megkezdése előtt szükség lehet. Ezekkel a parancsokkal, valamint a következő részben ismertetésre kerülő Preferences (Beállítások) párbeszédablakkal tudja mindenki a saját igényeinek megfelelően alakítani a CorelDRAW! fő képernyőjét és alapvető funkcióit. A VIEW (Nézet) menü idevágó parancsai tehát a következőek:

Rulers (Vonalzók)

Ezzel a paranccsal lehet be és kikapcsolni a vonalzókat. Ha a vonalzók a képernyőn vannak, a Rulers (Vonalzók) menüpont mellett egy pipa látható. A vonalzó egységeinek a beállításáról a 4. fejezetben, a „Pontosságot növelő eszközök" c. részben írunk.

Toolbox (Eszköztár)

Az eszköztár a CorelDRAW! 5-ben sokkal dinamikusabban kezelhető, mint az előző verziókban. *Lehetőség van a mozgatására, átméretezésére és az eltüntetésére is.* A Toolbox (Eszköztár) menüpont kiugró menüt nyit meg, amelyben két parancs található. A Visible (Látható) parancs az eszköztár megjelenítésére és eltüntetésére használható. Ha a parancs mellet pipa látható, akkor az eszköztár a képernyőn van. A Floating (Lebegő) parancs segítségével mozgathatóvá tehető az eszköztár. Ez a parancs csak akkor választható ki, ha az eszköztár látható. A parancs mellett található pipa azt jelzi, hogy az eszköztár mozgatható.

Color Palette (Színpaletta)

Ez a menüpont szintén kiugró menüt nyit meg. Segítségével kiválasztható a képernyő alján megjelenő paletta típusa. Az aktuális palettatípust egy fekete kör jelzi. A kiugró menü opciói a következőek:

None (Nincs) — Ha ezt az opciót választja, a paletta eltűnik a képernyő aljáról. Ha a parancs kiválasztása után vissza kívánja helyezni a palettát, egyszerűen válasszon a kiugró menüből egy palettatípust.

Uniform Colors — Ha ezt a palettatípust választja, a palettában az RGB színezési modell alapján definiált színek jelennek meg.

Custom (Adott) — Ez a palettatípus a CorelDRAW! előre definiált alapszíneit tartalmazza. Mint a neve is mutatja, a Custom (Adott) paletta színeit a felhasználó szabadon megváltoztatja, a paletta kiegészíthető és le is cserélhető más saját palettára.

FOCOLTONE Colors — Ha ezt a menüpontot választja, a képernyő aljára a FOCOLTONE színlista színei kerülnek.

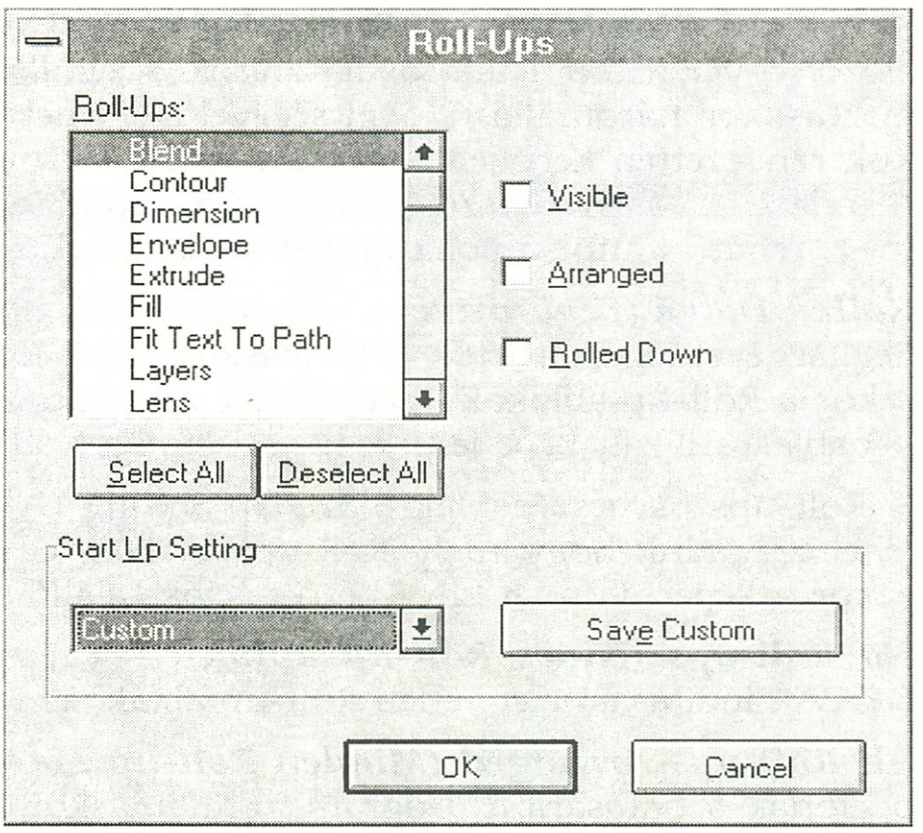
PANTONE Spot Colors — Ez a paletta a PANTONE cég Solid Color Standard színlistájának színeit tartalmazza. Használata csak akkor ajánlott, ha a dokumentum 4-nél kevesebb színt tartalmaz.

PANTONE Process Colors — Ezt a palettát szintén a PANTONE cég színlistája alapján készítették el. Ez a paletta nagyon jól használható olyan dokumentumoknál, amelyekben sok szín van.

TRUEMATCH Colors — A TRUEMATCH paletta a PANTONE Process palettához hasonlítható. Szintén igen jól használható sokszínű dokumentumok és CMYK színbontás esetén. A TRUEMATCH színminta egyébként (a PANTONE Spot és Process színmintához hasonlóan) sok helyen megvásárolható.

Roll-ups (Roll-up ablakok)

A Roll-ups (Roll-up ablakok) parancs az alábbi ábrán látható párbeszédablakot nyitja meg. Ebben az ablakban kiválaszthatja a képernyőn megjelenő Roll-up ablakokat, és megadhatja, hogy mely Roll-up ablakok jelenjenek meg a CorelDRAW! megnyitásakor.



A Roll-up ablakok beállítására szolgáló párbeszédablak

Az ablak tetején látható a Roll-ups listamező. Ebben fel van sorolva a CorelDRAW! összes választómezője. Mielőtt beállítaná az opciókat, válassza ki, hogy melyik párbeszédablakokkal kíván foglalkozni. Ha az összes párbeszédablakra ugyanazokat a paramétereket szeretné beállítani, kattintson a lista alatt található Select All (Mindent kiválaszt) gombra. A kiválasztás a Deselect All (Kiválasztás megszüntetése) gomb segítségével törölhető. A kiválasztott Roll-up ablakok negatívban jelennek meg.

Ha kiválasztotta a módosítani kívánt párbeszédablakokat, a következő paramétereiket változtathatja meg azoknak:

Visible (Látható) — Ez egy háromállású kapcsoló érdekes változata, melylyel megjelenítheti, ill. eltüntetheti az egyes Roll-up ablakokat. Ha csak egy Roll-up ablakot választ ki, és azt jeleníti meg/tünteti el, akkor a kapcsoló kétállásúként működik. Az X azt jelzi, hogy a Roll-up ablak látható. Ha több Roll-up ablakot jelöl ki egyszerre akkor a kapcsoló háromállású: ha fehér, akkor egyetlen kijelölt Roll-up sem látható, ha szürke, akkor néhány Roll-up látható és ha X van benne, akkor az összes kijelölt Roll-up a képernyőn van.

Ha kijelöl egy Roll-up ablakot, és rákattint a Visible (Látható) választómezőre, akkor a Roll-up ablak neve mellett megjelenik egy Roll-up ablak címsorának ikonja, jelezve, hogy az ablak címsora látható a képernyőn.

Arranged (Rendezett) — Ez a választómező ugyanúgy működik, mint az előző: egy Roll-up ablak kiválasztásakor kétállású, több Roll-up ablak kiválasztásakor háromállású. Segítségével azt lehet elérni, hogy a Roll-up ablakok rendezetten kerüljenek a képernyőre. Ha nincs kiválasztva az Arranged (Rendezett) választómező, akkor a Roll-up ablakok „rendezetlenül" jelennek meg, tehát az utolsó pozíciójukat foglalják el a képernyőn.

Rolled Down (Legördítve) — Ez szintén két, ill. háromállású választómező. Segítségével legördíthetők a kiválasztott Roll-up ablakok. Az opció kijelölésekor a Roll-up ablakok neve mellett megváltozik az ikon: egy nyitott Roll-up ablak stilizált képe jelenik meg a címsort ábrázoló ikon helyett.

A Roll-ups párbeszédablak Start Up Setting (Az indítás beállításai) részében lehet megadni, hogy mely Roll-up ablakok legyenek a CorelDRAW! indításakor a képernyőn. A következő opciók találhatók a lehulló listában:

No Roll-ups (Nincs Roll-up ablak) — Ha ezt választja, akkor a CorelDRAW! indításakor egyetlen Roll-up ablak sem lesz a képernyőn.

All Roll-ups Arranged (Minden Roll-up ablak, elrendezve) — Ennek az opciónak a hatására a program az induláskor megnyitja az összes Roll-up ablakot és elhelyezi azokat a rajzterület tetején. Ilyenkor a Roll-up ablakoknak csak a címsora látszik.

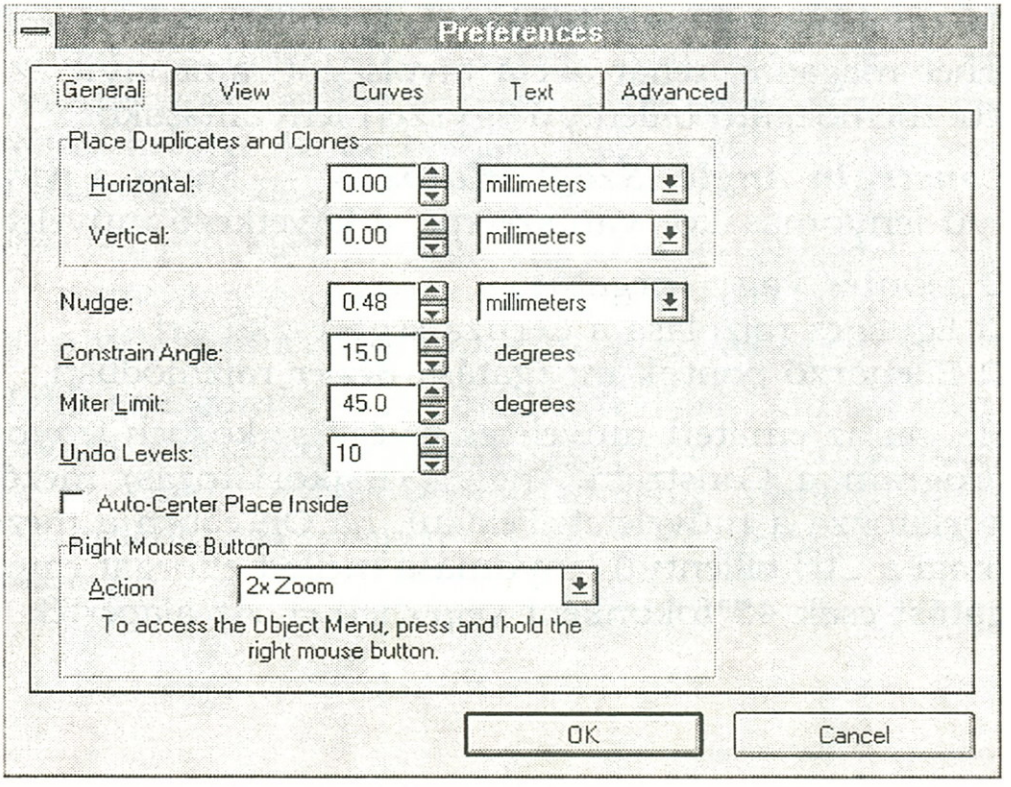
Save On Exit (Kilépéskor mentés) — Ha ezt az opciót választja a lehulló listából, a program a kilépéskor elmenti a Roll-up ablakok állapotát, és legközelebb ugyanezzel a felállással indul el. A Roll-up ablakok ilyenkor ugyanoda kerülnek, ahol a program bezárásakor voltak. A nyitott ablakok megnyílnak, a felgördített ablakoknak továbbra is csak a címsora látható.

Custom (Adott) — Ezt az opciót kiválasztva „feléled" a Save Custom (Adott állapot mentése) gomb, mellyel elmenthető a Roll-up ablakok pillanatnyi állapota. Ez az opció lehetővé teszi, hogy Ön azokat a Roll-up ablakokat nyissa meg, amelyeket akarja, és oda helyezze el, ahol Önnek a legmegfelelőbb. A Save Custom gomb lenyomásakor a program elmenti a Roll-up ablakok állapotát, és a legközelebbi programindításkor oda helyezi azokat, ahol a mentéskor voltak.

2.9 A CorelDRAW! környezeti beállításai

Mielőtt elkezdené a munkát, javasoljuk, hogy végezze el a CorelDRAW! környezeti beállításait. *Akkor fog tudni a leghatékonyabban dolgozni, ha a programot a saját igényeihez formálja.* A SPECIAL (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára megnyíló párbeszédablak lehetővé teszi, hogy beállítsa a CorelDRAW! számos fontos jellemzőjét.

A környezet beállítások elvégzéséhez kattintson a SPECIAL (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára. Ekkor az alábbi párbeszédablak jelenik meg a képernyőn.



A beállítások párbeszédablaka

Ez az ablak a 2.7-es részben említett réteges elrendezés szerint épül fel. A következő rétegek találhatók az ablakban: General (Általános beállítások), View (Nézet), Curves (Görbék), Text (Szöveg), Advanced (További beállítások).

General (Általános) beállítások

Place Duplicates and Clones (A megkettőzött és a klónozott objektumok helye) — A program a megkettőzéssel (EDIT, Duplicate) és a klónozással (EDIT, Clone) keletkező objektumokat eltolja a szülőobjektumhoz képest. A Horizontal (Vízszintes) és a Vertical (Függőleges) számmezőkben a vízszintes és a függőleges eltolás mértékét lehet megadni. A számmezőkbe természetesen negatív számok is írhatók. Negatív irányú eltolást balra, ill. lefelé történő eltolás jelent. Ha az eltolás mértékeként mindkét mezőben nullát ad meg, a megkettőzéssel, ill. klónozással keletkező objektum pontosan a szülőobjektumon helyezkedik el.

A számmezők mellett álló lehulló listákkal megváltoztatható a számmezőkben használt mértékegység. A program „megjegyzi" a beállított mértékegységet, és legközelebb is ezeket használja ebben a mezőben.

Nudge (Léptetés) — Nem csak egér használatával lehet az objektumokat mozgatni. A CorelDRAW! lehetővé teszi a kurzormozgató billentyűk használatát is. Ha kijelöl egy objektumot a Nyíl segédeszköz segítségével, azt a kurzormozgató nyilakkal új helyére mozgathatja. A billentyűk lenyomásával a kijelölt objektum egységnyit lép a megadott irányba. A Preferences (Beállítások) párbeszédablak Nudge (Léptetés) mezőjében a léptetés mértékét lehet megadni, tehát azt a távolságot, amennyit az objektum „ugrik" egy kurzormozgató billentyű egyszeri lenyomásakor.

Constrain Angle (Szögkorlátozás) — Ennek a paraméternek a *Ctrl* billentyű lenyomásakor van szerepe, a következő műveletek elvégzésénél:

- Döntés vagy forgatás
- Egyenes rajzolása a Ceruza segédeszközzel
- Ellenőrző pontok mozgatása Bézier rajzmódban

Ha Ön az említett műveletek elvégzése közben lenyomja a Ctrl billentyűt, a program a Constrain Angle (Szögkorlátozás) mezőben megadott értékkel korlátozza a műveletet. Például, ha Ön ebben a mezőben 45 fokot ad meg, majd a Ctrl billentyű lenyomása mellett elforgat egy téglalapot, akkor a forgatást csak 45 fokonként végezheti el. Az alapérték 15 fok.

Miter Limit (Hegyesszöghatár) — a hegyesszöghatár paraméterrel meghatározott határértékek között a hegyesszögek sarka automatikusan csapott lesz. Az érték módosításával elkerülhető, hogy a hegyes sarkok csúcsa túl messze kerüljön a tényleges saroktól. Ennek a paraméternek főleg vastag körvonalak esetén van értelme.

Undo Levels (Visszaállítási szintek) — A CorelDRAW! több lépésre visszamenőleg elraktározza az elvégzett műveleteket, és hiba esetné képes azokat törölni. A CorelDRAW! 5 újdonsága, hogy akkor is képes visszaállítani a régebbi állapotokat, ha közben Ön fájlműveleteket végzett (ez utóbbiak nem törölhetők). Az Undo Levels (Visszaállítási szintek) mezőben megadhatja, hogy hány műveletet raktározzon el a program, azaz hány művelet hatását lehessen törölni az EDIT (Szerkesztés) menü Undo (Visszaállít) parancsával. A maximális érték 99. Lehetőleg kerülje a túl nagy értékek megadását, mert minél több visszaállítási szintet kér, annál több memóriát használ el a program erre a feladatra. Javasoljuk, hogy 10-20 közötti értéket adjon meg.

Auto Center Place Inside — Ennek a paraméternek a PowerClip funkció használata közben van jelentőssége. A PowerClip a CorelDRAW! 5 új funkciója. Segítségével formára vághatók az objektumok egy ún. sablon objektum segítségével. A sablon objektum működését a neve is mutatja: minden ami a sablonon kívül van, az levágódik a kijelölt objektumról.

Alapesetben a program a sablont a kijelölt objektum közepére illeszti, majd ezután vágja körül azt. Ez gyakran akadályozza a munkát, hiszen egyszerűbb a sablont az objektum megfelelő része fölé helyezni, és ezután körbevágni az objektumot, mint az objektum közepére helyezni a sablont, körbevágni azt, majd „visszaragasztani" a levágott részeket és ezután helyezni a sablont a megfelelő helyre. Az utóbbinak nincs is túl sok értelme, de a CorelDRAW! ezt is lehetővé teszi.

A program az Auto Center Place Inside (Automatikus középrehelyezés) opció hatására rakja a sablont a kivágandó objektum közepére. Ha Önnek nincs szüksége erre, kattintson a választómezőbe, kapcsolja ki ezt az opciót.

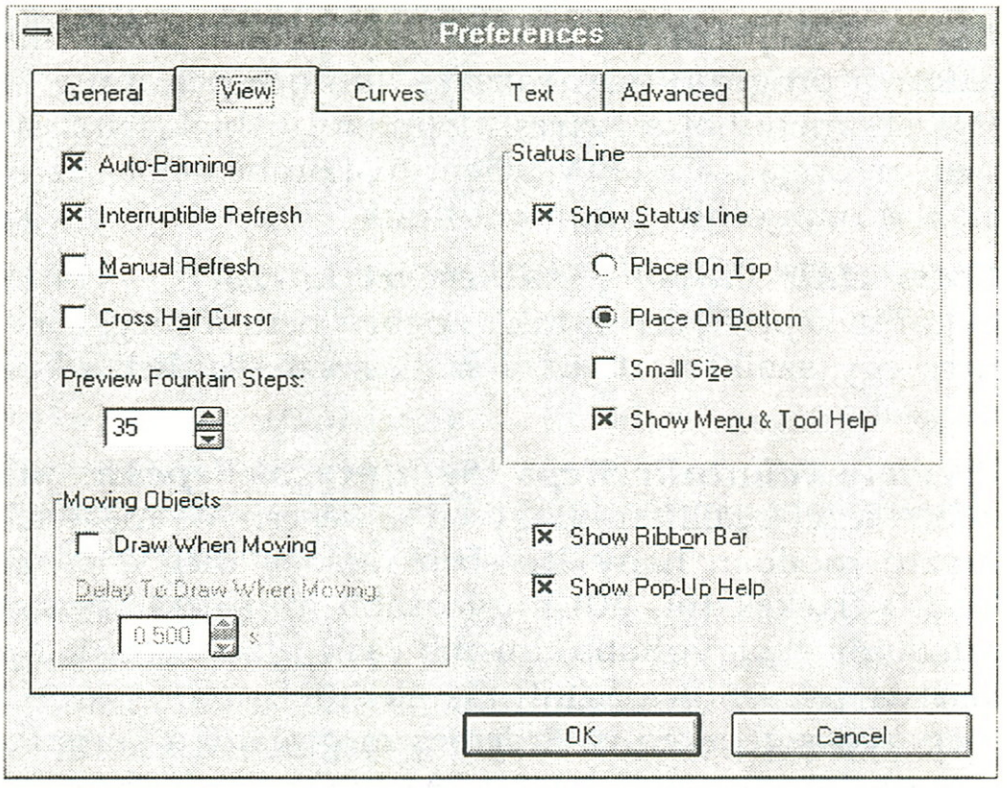
Right Mouse Button (Jobb egérgomb) — A CorelDRAW!-ban munka megkönnyítése és meggyorsítása érdekében a jobb egérgombhoz is rendelhető funkció. Eredetileg csak az Object (Objektum) úszómenü megjelenítésére szolgál, de ez a menü megjeleníthető másként is, ezért lehetőség van más műveletek hozzárendelésére is.

A jobb egérgomb új funkcióját az Action lehulló listából választhatja ki. A listában a következő funkciók találhatók:

- *Object Menu (Objektum úszómenü)* — Ez az alapértelmezés. Az Object (Objektum) úszómenü megnyitására szolgál, melyben a kiválasztott objektummal kapcsolatos stílus- és adatbázismüveletek végezhetők el. Ha a jobb egérgombhoz más funkciót rendel, az Object (Objektum) úszómenüt az objektum kiválasztása után, a jobb egérgomb több másodpercig tartó, folyamatos nyomva tartásával nyithatja meg.
- *2x Zoom (Kétszeres nagyítás)* — Ezzel az opcióval kétszeres nagyítási/kicsinyítési funkció rendelhető a jobb egérgombhoz. Az egérgomb egyszeri lenyomása kétszeres nagyítást, a dupla kattintás pedig felére kicsinyítést eredményez.
- Character (Karakter) — Ezt az opciót választva a szövegformázást lehet meggyorsítani, ugyanis a jobb egérgomb segítségével ilyenkor a Cha-racter Attributes (Karakterattribútumok) ablak nyitható meg. Ez a funkció természetesen csak a szövegek esetében működik.
- *Edit Text (Szövegszerkesztés)* — A szövegek szerkesztését meggyorsító funkció. Hatása azonos a Shift+Ctrl+T billentyű kombinációval: megnyitja az Edit Text (Szövegszerkesztés) párbeszédablakot, benne a szerkesztésre kijelölt szöveggel. Ne feledje, ez a funkció szintén csak szövegekkel működik.
- *Full Screen Preview (Teljes képernyős megjelenítés)* — Hatása azonos az F9 billentyű hatásával: megjeleníti a dokumentum színes, teljes képernyős képét. Használata azoknak ajánlott, akik a drótvázas megjelenítési módot használják, de gyakran meg szokták nézni a rajz színes képét is.
- *Node Edit (Csomópont-szerkesztés)* — Ezt az opciót választva a jobb egérgomb hatására megnyílik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) párbeszédablak. Ezt az ablakot egyébként egy dupla kattintással is elő lehet hívni, de gyakran egyszerűbb a jobb egérgomb használata. Ne feledje, ez a funkció csak görbék szerkesztésekor, a Forma segédeszköz kiválasztása után használható.

View (Nézet) beállítások

Auto-Panning (Automata képléptetés) — Az automata képléptetés akkor hasznos, ha Ön egy objektumot mozgat, és a rajzterület nem látható részén kívánja letenni. Ha nincs bekapcsolva az automata képléptetés, nincs mit tenni, meg kell változtatni a nagyítást, láthatóvá kell tenni a célterületet és



A nézeti beállítások párbeszédablaka

ezután kell elvégezni a mozgatást. Abban az esetben, ha be van kapcsolva az automata képléptetés, nincs szükség ilyen bonyolult műveletekre. Egyszerűen meg kell fogni az objektumot, el kell mozgatni a kívánt irányba a rajzterület széléig. Ekkor a program léptetni kezdi a képet, és addig lépteti, amíg el nem engedi a mozgatott objektumot.

Akik használták a CorelDRAW! előző verzióit, bizonyára észreveszik, hogy másként működik az automata képléptetés, mint régebben. Az előző verziókban a kurzort (ill. a megragadott objektumot) a képernyő széléig kellett mozgatni a kép léptetéséhez. A CorelDRAW! 5-ben ez egy áthúzott kör megjelenéséhez vezet, nem a kép léptetéséhez. A mozgatni kívánt objektumot csupán a rajzterület széléig (a vonalzókig, ill. a gördítősávokig) kell vinni a képléptetés eléréséhez.

Interruptible Refresh (Megszakítható képfrissítés) — Ha ki van jelölve ez a választómező, akkor Ön anélkül jelölhet ki objektumokat további műveletvégzés céljából, hogy megvárná a kép újrarajzolását. Az Interruptible Refresh (Megszakítható képfrissítés) opció használata lassú, ill. kevés memóriával rendelkező gépeken nem ajánlott, ugyanis ezeknél a képfrissítés megszakítása csak egy darabig gyorsítja a munkát, később hosszadalmas várakozásra ítéli a felhasználót.

Manual Refresh (Kézi képfrissítés) — Ha be van kapcsolva ez az opció, akkor a program nem rajzolja újra a képet, amíg ki nem választja a VIEW (Nézet) menüből a Refresh Window (Ablak felfrissítése) parancsot, vagy le nem nyomja a Ctrl+W billentyű-kombinációt. Az előzőopcióhoz hasonlóan ez is a bonyolult dokumentumok, összetett ábrák kezelése esetén előnyös.

Cross Hair Cursor (Szálkereszt kurzor) — Ha kiválasztja ezt az opciót, akkor a képernyőn munka közben nem a megszokott nyíl jelenik meg, hanem egy szálkereszt. Ez a szálkereszt segíthet a kurzor pontosabb pozícionálásában.

Preview Fountain Steps (Színfutások lépésszáma) — Ebben a számmezőben lehet beállítani, hogy teljes képernyős megtekintéskor és a színes szerkesztő módban hány lépésben rajzolja meg a program a színfutásokat. A kisebb értékek (pl. 20) a gyorsabb megjelenítést teszik lehetővé. Ilyenkor a színfutás elnagyoltabb, inkább csak jelzés értékű. Nagyobb lépésszámot választva (pl. 250) a színfutás élethűbb, ám a megjelenítés igen lelassulhat, még gyors gépeken is. Érdemes megtalálni a kompromisszumot az élethű és a gyors megjelenítés között. Az optimális lépésszám (gyors gépeken) általában 80-140 között van.

Status Line (Állapotjelző sor) — Ez a mező az állapotjelző sor jellemzőinek a beállítására szolgál.

Show Status Line (Állapotjelző sor mutatása) — Ezzel a választómezővel elrejthető, ill. megjeleníthető az állapotjelző sor. Ha a választómezőben X látható, a választómező a képernyőn van.

Place On Top/Bottom (Elhelyezés fent/lent) — Ezzel a két rádiógombbal lehet kiválasztani, hogy hová kerüljön az állapotjelző sor. A Place On Top (Elhelyezés fent) rádiógomb hatására az állapotjelző sor a képernyő tetejére, a gombsor alá kerül, a Place On Bottom (Elhelyezés lent) rádiógomb hatására pedig a képernyő alján, a paletta alatt helyezkedik el.

Small Size (Kis méret) — Ha kiválasztja ezt a választómezőt, az állapotjelző sor magassága a felére csökken. Ilyenkor kisebb helyet foglal el, de kevesebb információ jelenik meg rajta.

Show Menu & Tool Help (Menü és eszköz súgó mutatása) — A program képes az egérkurzor alatt található menüpontról, ill. segédeszközről rövid tájékoztatást adni az állapotjelző sorban. Ehhez csak az kell, hogy kiválassza ezt a választómezőt. Ha Önt zavarja az állapotjelző sorban megjelenő súgószöveg, kapcsolja ki ezt az opciót.

Moving Objects (Objektumok mozgatása) — Ez a mező az objektumok mozgatásakor bekövetkező események beállítására, szabályozására szolgál.

Draw When Moving (Rajzolás mozgatás közben) — Ha elmozgat egy objektumot a Nyíl segédeszközzel, akkor sokat segíthet az elhelyezésben, ha a mozgatás közben megjelenik az objektum vázlatos rajza. Ezt lehet elérni a Draw When Moving (Rajzolás mozgatás közben) választómező kijelölésével. Lassú, kevés memóriával rendelkező gépek esetében nem ajánlott az opció kiválasztása, ugyanis ez a művelet visszafogja a gépet.

Delay to Draw... (Várakozás a rajzolásra) — Itt lehet megadni, hogy mennyi ideig várjon a program a mozgatás elkezdése után. A megadott idő leteltével elkezdi az objektum vázlatos képének kirajzolását. Az időt másodpercben kell megadni, az alapértelmezés 0,500 másodperc.

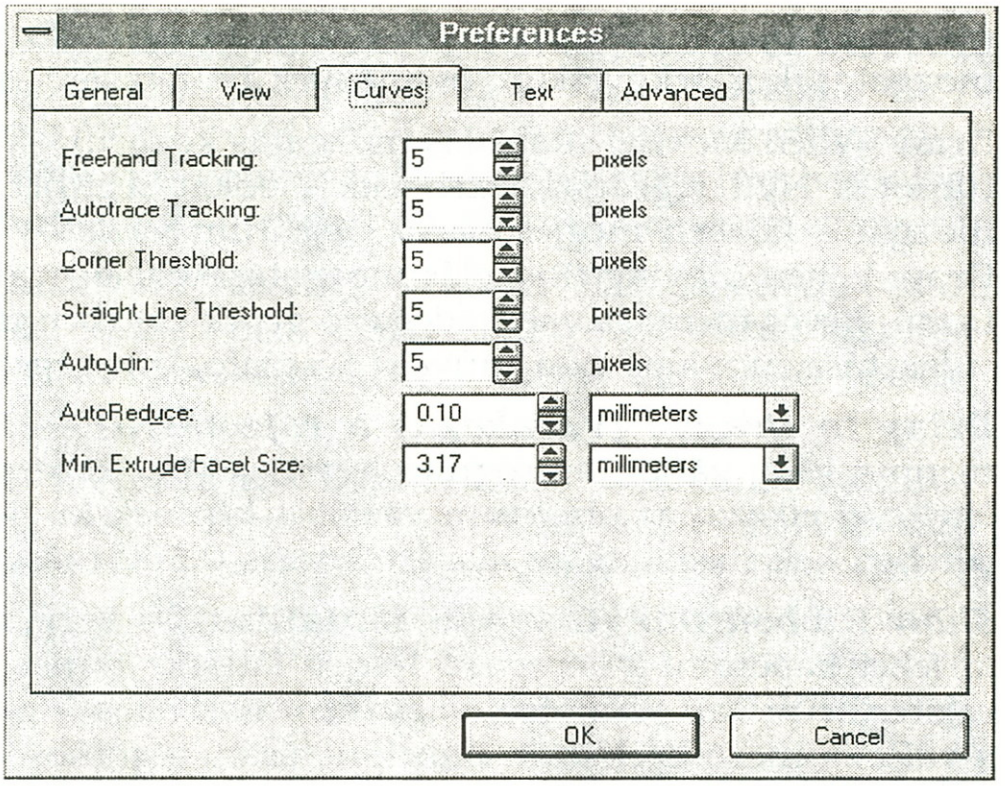
Show Ribbon Bar (Gombsor mutatása) — Ezzel a választómezővel be és ki lehet kapcsolni a képernyő tetején látható gombsort. Ha Önnek nagyobb rajzterületre van szüksége, vagy nem használja a gombsort, szüntesse meg a választómező kijelölését. Ennek hatására a gombsor eltűnik a képernyőről.

Show Pop-up Help (Pop-up help mutatása) — A CorelDRAW! (a Chicago-hoz hasonlóan) tartalmaz egy aktív súgórendszert, amely a képernyő részeinek megismerését segíti. Ha az egérkurzor egy másodpercnél tovább marad a képernyő egy elemén (pl. az egyik segédeszközön), akkor megjelenik egy sárga téglalap, benne a néhány szóból álló ismertetővel. Ez a funkció ki/be kapcsolható a Show Pop-up Help választómezővel. Ha Önt zavarja a Pop-up help, szüntesse meg a választómező kijelölését.

Curves (Görbe) beállítások

Freehand Tracking (Szabadkézirajz nyomkövetés) — A CorelDRAW! minden objektumot Bézier-görbékkel határoz meg. Ez vonatkozik a szabadkézzel rajzolt görbékre is. Ezzel az értékkel lehet szabályozni, hogy a CorelDRAW! milyen pontosan fedje le Bézier-görbékkel a szabadkézzel készített rajzot.

Kisebb értékek (1-3) esetén a Bézier-görbe egyenetlen lesz, mivel a CorelDRAW! pontosan követi az egér mozgásait. Nagyobb értékekkel (7-10) simább görbék rajzolhatók. Ilyenkor a görbék kevesebb csomópontot és görbeszakaszt tartalmaznak. Az alapérték 5.



A görbebeállítások párbeszédablaka

Autotrace Tracking (Automatikus nyomkövetés) — Az Autotrace Tracking (Automatikus nyomkövetés) paraméter a bittérképek manuális vektorizálásakor kap szerepet. A CorelDRAW! Bézier-görbékkel rajzolja körül a bittérkép éleit. Ezzel az értékkel szabályozható, hogy milyen pontosan kövesse a program a bittérkép vonalait, mennyire legyen bonyolult a keletkező görbe.

Kisebb értékek (1-3) megadásakor a CorelDRAW! olyan görbéket rajzol, amelyek pontosan követik a bittérkép éleit. Ez kisebb felbontású, ill. kisméretű bittérképek esetén nem mindig előnyös, ugyanis a görbék cikcakkossá válhatnak.

Nagyobb értékek (7-10) megadásakor a program simább görbéket rajzol, ám kevésbé hűen követi a bittérkép éleit. Túl nagy értékek megadásával a vektoros rajz elnagyolttá válhat.

Az alapérték ebben a mezőben szintén 5. Ezzel a beállítással a program általában megfelelő minőségű vektorizált képet ad.

Corner Threshold (Sarok-határérték) — Ebben a mezőben szabályozható a vektorizáláskor és a szabadkézi rajzoláskor keletkező sarkok simasága.

Kisebb értékek (1-3) megadása esetén a CorelDRAW! vektorizáláskor hegyesebb sarkokat készít. Ez abban az esetben lehet előnyős, ha a vektorizálandó bittérképen sok a hegyes sarok. Egyéb esetekben az alacsony értékek a minőség romlásához vezetnek, mert a végeredmény túl darabos, szögletes lesz.

Nagyobb értékek (7-10) megadásakor a program igyekszik minden sarkot minél jobban lekerekíteni. Ennek az az eredménye, hogy a görbék simábbak lesznek, ám a simaság néha a minőség rovására megy.

Az alapérték ebben a mezőben is 5 pixel, amely a legtöbb vektorizálandó bittérképnél megfelelő.

Straight Line Threshold (Egyenesvonal határérték) — Ezzel a mezővel megadható, hogy a vektorizáláskor, ill. szabadkézi rajzoláskor rajzolható szakaszokat a program mely értékek mellett tekintse egyenesnek, ill. görbének.

Kisebb értékek (1-3) megadása esetén a CorelDRAW! az objektumot főleg görbeszakaszokból állítja össze, és csak a tökéletesen egyenes szakaszokat tekinti egyenesnek.

Nagyobb értékek (7-10) megadásakor a legtöbb szakasz egyenes lesz. A program ilyenkor hajlik arra, hogy az egyébként görbe szakaszokat is egyenesnek tekintse. Az eredmény ilyenkor főleg egyenesekből álló objektum lesz.

AutoJoin (Automatikus összekötés) — Ez a paraméter a Ceruza segédeszközzel történő rajzoláskor lényeges. Megadható vele, hogy a program milyen távolságban kösse össze a vonalvégeket. Ha két vonalvég az itt megadott távolságnál közelebb kerül egymáshoz, akkor a program automatikusan egy csomópontba olvasztja azokat.

A CorelDRAW! alapbeállítása általában megfelelő az automatikus összekötés szempontjából. Adjon meg nagyobb értéket (7-10) ha nem tudja a kurzort a megfelelő pontossággal pozícionálni a rajzolás közben.

AutoReduce (Automatikus csökkentés) — Ezzel az opcióval ellenőrizhető a csomópontszerkesztéskor használható Auto Reduce (Automatikus csökkentés) parancs hatása. Az említett parancs a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablakban található, és a kijelölt görbe csomópontjainak a számát lehet vele lecsökkenteni. A paraméter segítségével megadható, hogy a művelet folyamán mennyire távolodhat el a keletkező görbe az eredeti görbeívtől. Az alapérték 0,004 hüvelyk, ill. 0,10 mm.

Kisebb értékek megadásakor a program törekszik az eredeti görbeív pontosabb követésére. Ennek megfelelően gyakran kevesebb csomópontot távolít el a görbéről, mint lehetne. Nagyobb értékek megadásával nagyobb szabadságot lehet adni a programnak. Ilyenkor több csomópontot vesz le a göbéről a művelet során, de megeshet, hogy a görbe felismerhetetlenül megváltozik.

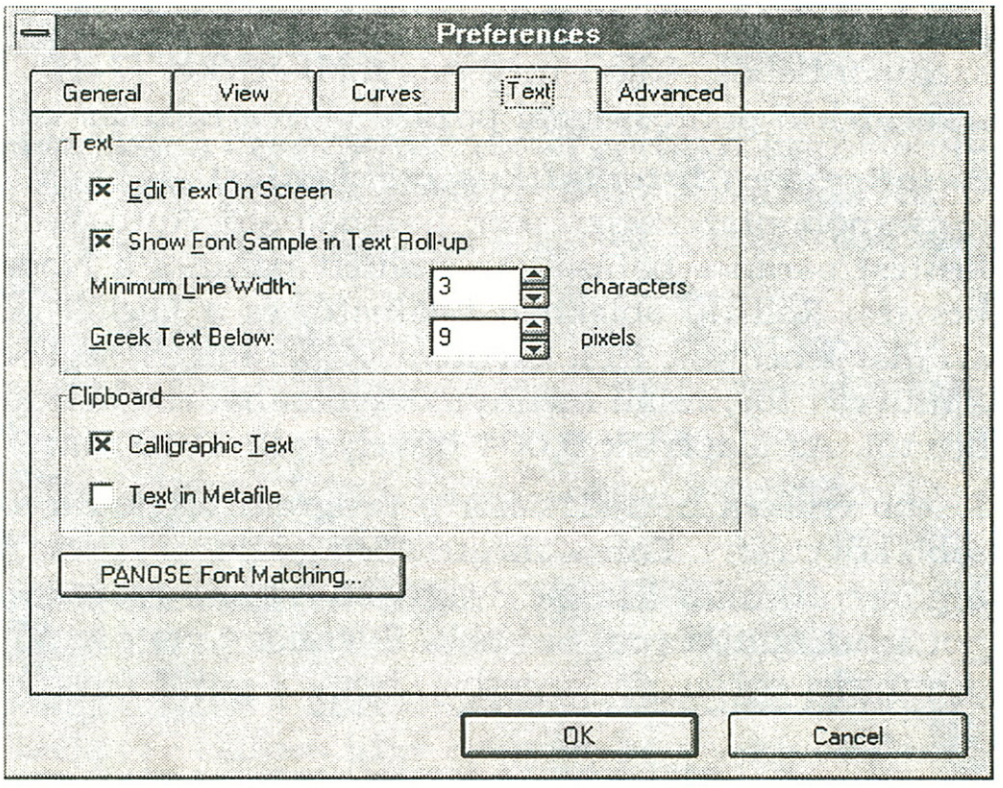
Minimum Extrude Facet Size — Ez a paraméter a kihúzott (extrudált) objektumok komplexitására vonatkozik. Egy objektum kihúzása gyakran igen összetett objektumcsoportot eredményez, melynek megrajzolási ideje elég nagy. A Minimum Extrude Facet Size paraméterrel *lecsökkenthető a megjelenítési idő.*

Ha módosítani kívánja a rajzot, folytatja a dokumentum szerkesztését, adjon meg nagyobb értéket. Ilyenkor a program kevésbé pontosan rajzolja meg a kihúzott objektumcsoportot, így a megjelenítés, újrarajzolás sebessége megnő. Mielőtt kinyomtatná a dokumentumot, adjon meg kisebb értéket ebben a mezőben. Ekkor a program finomabb részletezettséggel fogja a kihúzott objektumcsoportokat megrajzolni, így a nyomtatás minősége megfelelő lesz.

Text (Szöveg) beállítások

Text (Szöveg) mező — Ebben a mezőben a CorelDRAW! szövegműveleteire vonatkozó beállításokat lehet elvégezni.

Edit Text On Screen (Szövegszerkesztés a képernyőn) — A CorelDRAW! 5-ben (az előző verziókhoz hasonlóan) alapállapotban közvetlenül a rajzterületen folyik a szövegek bevitele és szerkesztése. Ha kiválasztja a Szöveg segédeszközt, majd a rajzterületre kattint, megjelenik a szövegkurzor, és megkezdhető a szövegbevitel. Egy kész szövegre kattintva ugyanez történik.



A szövegbeállítások párbeszédablaka

Ha Ön szívesebben szerkesztené a szövegeket párbeszédablakban, kattintson a Edit Text On Screen (Szövegszerkesztés a képernyőn) választómezőbe, szüntesse meg annak kijelölését. Ez a következőt eredményezi: ha a Szöveg segédeszközzel a rajzterületre, vagy egy kész szövegre kattint, megjelenik az Edit Text (Szövegszerkesztés) párbeszédablak, amelyben elvégezhető a szövegek bevitele és módosítása.

Show Font Sample in Text Roll-up (Fontminta mutatása a Text Roll-up ablakban) — A Text (Szöveg) Roll-up ablakban nincs mintamező. Ha kiválaszt egy betűtípust, megjelenik az ablak mellett egy fehér téglalap, amely a betűtípus mintáját mutatja. Ezt a funkciót lehet ki/be kapcsolni ezzel a választómezővel. Ha Önt zavarja a Roll-up ablak mellett megjelenő mintamező, szüntesse meg a választómező kijelölését.

Minimum Line Width (Minimális sorszélesség) — Ennek a paraméternek akkor van szerepe, ha szövegblokkot illeszt formába (burkológörbébe). Ilyenkor a CorelDRAW! ezen paraméter alapján dönti el, hogy mikor kezdhet új sort.

Ha például 3-at ad meg ebben a mezőben, akkor a program nem kezd új sort, ha az előző sorban háromnál kevesebb karakter maradna.

Erről az opcióról bővebben is írunk a burkológörbék használatának ismertetésénél, a 4. fejezetben.

Greek Text Below (Szövegmímelés) — A szövegmímelés a szövegdobozba bevitt szövegek megjelenítési sebességét hivatott gyorsítani. A sok szöveget tartalmazó dokumentumok megjelenítése általában időigényes művelet. A szövegmímelés olyan jelenség, melynek során az adott betűméretnél kisebb szövegek csupán vázlatosan jelennek meg a képernyőn. A karaktereket ilyenkor kis fekete téglalapok helyettesítik.

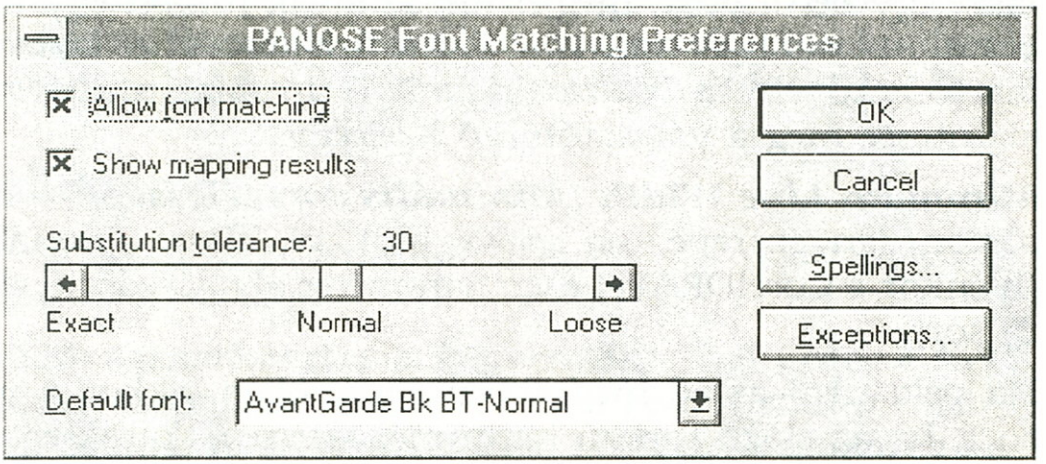
A Greek Text Below (Szövegmímelés) mezőben azt a betűméretet lehet megadni, amely alatt a CorelDRAW! elkezdi a szövegmímelést.

Clipboard (Vágólap) — A Clipboard (Vágólap) mezőben a vágólappal végzett szövegműveletek beállításait lehet elvégezni.

Calligraphic Text (Kalligrafikus szöveg) — Ezzel a választómezővel kiválasztható, hogy a szövegek másoláskor kalligrafikus körvonalai felkerüljenek-e a vágólapra, vagy sem. Ha nincs kiválasztva ez a választómező, akkor a szövegek a kalligrafikus körvonal nélkül kerülnek a vágólapra. Ilyenkor a másolás művelete lényegesen gyorsabb, mint akkor, ha a kalligrafikus körvonalat is felmásolja a vágólapra.

Text in Metafile (Szöveg a metafájlban) — Ha vágólapra másol egy szöveget, az felkerülhet szövegként és görbeként is. Ezzel a választómezővel lehet eldönteni, hogy melyik formában kerüljön a szöveg a vágólapra. Ha a választómező ki van jelölve, akkor a szövegek szövegként kerülnek a vágólapra, ellenkező esetben a program görbévé konvertálja, majd így helyezi a vágólapra azokat.

PANOSE Font Matching (PANOSE fontilleszkedés) — Ez a gomb az alábbi ábrán látható párbeszédablakot nyitja meg.



A PANOSE fontillesztés párbeszédablaka

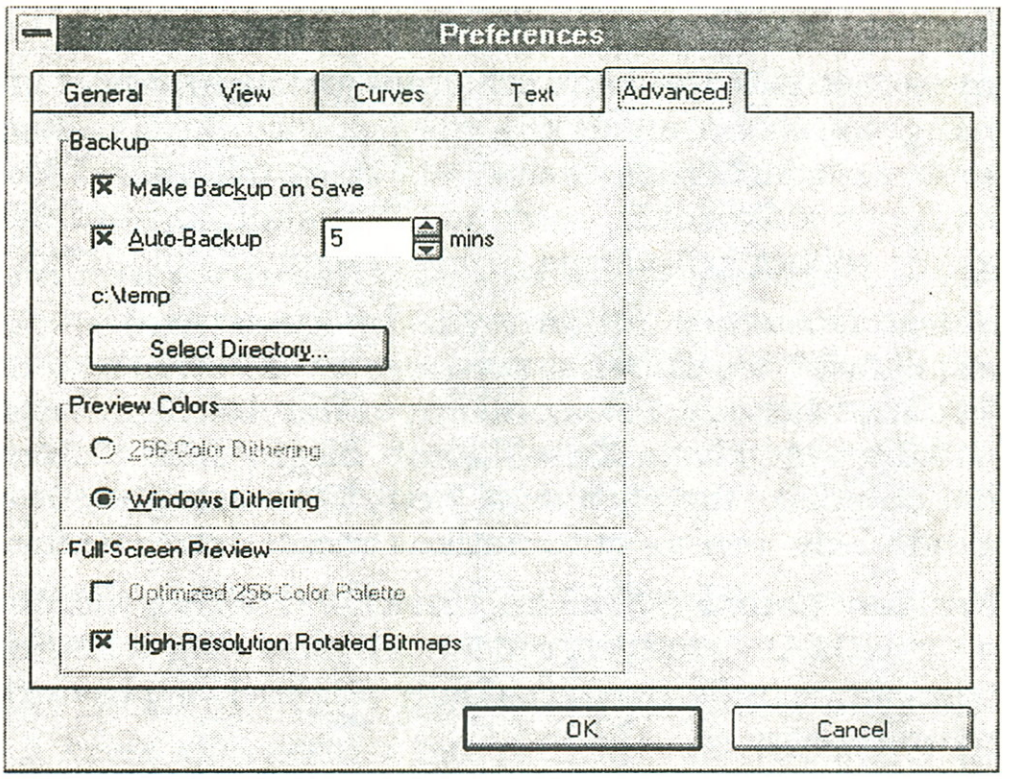
A CorelDRAW! 5-be bekerült a szabványnak számító PANOSE fonttábla, és az ahhoz tartozó helyettesítőtábla. A fonttábla elve hasonló a színezésben szabványnak számító Pantone színlista elvéhez: megadja az egyes betűtípusok szabvány nevét és jellemzőit.

A CorelDRAW! régebbi verzióiban igen nagy keveredést tudott okozni, ha a forrásfájlban olyan fonthivatkozások voltak, melyekhez nem volt font telepítve. Ez még akkor is problémát jelentett, ha a forrásfájlban megjelölt betűtípus telepítve volt a Windows alá, csupán a neve volt más. A CorelDRAW! 5-ben a helyettesítő tábla használatával csökkenthető a fontok hiányából, vagy különböző elnevezéséből eredő hibák száma.

A fent látható párbeszédablak lehetővé teszi a PANOSE fonttáblához tartozó helyettesítő tábla szerkesztését, valamint a fonthelyettesítés pontosságának beállítását. Ezekről az opciókról a referencia kézikönyvben olvashat.

Advanced (További) beállítások

Backup (Biztonsági mentés) — Ebben a mezőben a biztonsági mentésre vonatkozó beállítások végezhetők el.



A további beállítások párbeszédablaka

Make Backup On Save (Biztonsági másolat készítése mentéskor) — Ha kiválasztja ezt a választómezőt, a program minden mentéskor elkészíti az előző mentett állapot biztonsági mentését. Az előzőleg mentett fájl a .BAK kiterjesztést kapja.

A biztonsági másolat különösen hasznos lehet akkor, ha a dokumentumot véletlenül menti el, vagy rámenti egy olyan állományra, amelyre szüksége van. Ilyenkor a felülírt állományból keletkező .BAK fájlt ugyanúgy betöltheti, mint egy normál CDR fájlt. Ez a fájl a betöltés után elmenthető egy másik néven.

Ha Önnek nincs szüksége biztonsági másolatokra, szüntesse meg a választómező kijelölését.

Auto Backup (Automatikus biztonsági mentés) — A CorelDRAW! képes a dokumentumot szabályos időközönként elmenteni egy — külön erre a célra szolgáló — fájlba. Ez a fájl az ABK kiterjesztést kapja. Az automatikus biztonsági mentés fájlja a szabályos programzáráskor (FILE, Exit) letörlődik. Abban az esetben azonban, ha a program futása valamilyen okból megszakad, az ABK fájl megmarad a merevlemezen, így vissza lehet tölteni azt. Ez minimálisra csökkentheti a programhibából, vagy más okból történő adatvesztés esélyét.

Az Auto Backup (Automatikus biztonsági mentés) mezőben a biztonsági mentések időközét lehet beállítani (percben). Minél kisebb értéket ad meg, annál gyakrabban menti el a program az aktuális állapotokat, tehát annál kisebb az adatvesztés esélye. Ha nagy állományokkal dolgozik, adjon meg nagyobb időközöket, mert ha túl gyakori az automatikus biztonsági mentés, akkor többet kell várnia, mint amennyit dolgozhat.

Select Directory (Alkönyvtár kiválasztása) — A gomb fölött látható az az alkönyvtár, ahová a program az automatikus mentés során az ABK állományt helyezi. Ezt az alkönyvtárat változtathatja meg a Select Directory (Alkönyvtár kiválasztása) gomb megnyomása után. Ha nagy állományokkal dolgozik, ügyeljen arra, hogy olyan meghajtót adjon meg, amelyen elegendő hely van az automatikus mentés elvégzéséhez.

Preview Colors (Kirakatszínek) — Ebben a mezőben lehet definiálni, hogy a CorelDRAW! milyen módon jelenítse meg a színeket a kirakatban (azaz a teljes képernyős üzemmódban). Ezeknek a paramétereknek nincs hatása a nyomtatásra.

A színezési mód kiválasztásához némi magyarázattal kell szolgálnunk. Tiszta színeknek nevezzük azokat a színeket, amelyeket egyetlen képponttal is meg lehet jeleníteni. Monokróm monitorokon két tiszta szín van: a fehér és a fekete. EGA és hagyományos VGA rendszereknél 16, újabb VGA rendszereknél 256, a jó minőségű (HiColor, ill. TrueColor) grafikus rendszereknél pedig 32-65000, ill. 16,7 millió tiszta szín egyidejű megjelenítésére van lehetőség.

A CorelDRAW! képes olyan színek előállítására is, amelyeket a grafikus adapter tiszta színekkel nem képes megjeleníteni. Ezeket — előállításuk technikája alapján — raszterszíneknek nevezzük. A raszterszíneket a program úgy állítja elő, hogy kettő (vagy több) színt helyez egymás mellé, melyeket a szemünk tulajdonságainak következtében egy új színnek látunk. Ez a megjelenítés forma természetesen kevésbé jó minőségű képet ad, mint a tiszta színekkel történő megjelenítés.

256-Color Dithering (256 színű paletta) — Ezt az opciót csak akkor lehet kiválasztani, ha Ön olyan grafikus adaptert használ, amely 256 szín egyidejű megjelenítésére képes. A CorelDRAW! ekkor képes a grafikus adapter képességeit kihasználva megfelelő minőségű kép előállítására.

Windows Dithering (Windows-paletta) — Ezt az opciót csak az egyszerűbb, ill. a sokkal fejletteb grafikus adaptereknél kell kiválasztani. Az előbbieknél azért, mert ezek nem képesek 256 színű, vagy ennél jobb megjelenítésre, az utóbbiaknál pedig azért, mert ezeknél nincs szükség raszterszínek használatára, hiszen rendelkezésre áll az összes szükséges tiszta szín.

Full Screen Preview (Kirakat) — Ebben a mezőben a kirakatban történő megjelenítés opcióit lehet beállítani. A kirakat az F9 billentyű lenyomásával, vagy a VIEW (Nézet) menü Full Screen Preview (Kirakat) parancsával jeleníthető meg. A kirakatban a dokumentumok színes, viszonylag élethű rajza jelenik meg.

Optimized 256-Color Palette (Optimalizált 256 színű paletta) — Palettaoptimalizálásnak nevezzük azt a műveletet, melynek során a program a színes grafika megjelenítésére a kiválasztja a legmegfelelőbb színeket a palettáról. A program a palettaoptimalizálás során egy olyan „színkeveréket" állít elő, amellyel a kép színei a legjobban hasonlítanak az eredeti színekre. Ezzel a kapcsolóval a palettaoptimalizálást lehet be és kikapcsolni 256 színű grafikus adaptereknél.

HiColor és TrueColor grafikus adaptereknél nincs szükség palettàoptimalizálásra, mert ezeknél rendelkezésre áll az összes szükséges szín.

High Resolution Rotated Bitmaps (Nagy felbontású forgatott bittérképek) — A CorelDRAW! 5 képes elforgatni a bittérképeket, sőt (elődjeivel ellentétben) képes azok tökéletes megjelenítésére is. Az elforgatott bittérképek részletes megjelenítése azonban időigényes folyamat, ezért a dokumentum szerkesztésének idejére érdemes az elforgatott bittérképek minőségét „elrontani". Ezzel lerövidíthető a megjelenítés ideje.

Ha a High Resolution Rotated Bitmaps (Nagy felbontású forgatott bittérképek) választómező ki van választva, akkor a program eredeti felbontásukban jeleníti meg az elforgatott bittérképeket. A megjelenítés felgyorsítása érdekében szüntesse meg a választómező kijelölését. Ekkor a program a szerkesztés idejére lecsökkenti a bittérképek felbontását.

Jegyzet

3. fejezet

Első lecke

A hosszas bevezető után kezdjük meg az ismerkedést a CorelDRAW! 5-tel. A program használatát két leckén keresztül fogjuk ismertetni. Aki lépésről-lépésre követi a leckéket, betekintést nyerhet a CorelDRAW! alapvető és összetettebb műveleteibe.

A leckék során részletesen ismertetjük a CorelDRAW! számos funkcióját. Gyakran írunk olyasmiről is, amely nem kapcsolódik közvetlenül a témához, de a CorelDRAW!-ról alkotott kép teljessége érdekében említést kell tenni róla.

Az első leckében egy névjegykártya elkészítését ismertetjük, apróbb kitérőkkel tűzdelve. A lecke segítségével elsajátíthatja a következőket:

- A munkalap beállítását
- Az objektumok rajzolásának technikáját
- A szövegbevitel módjait
- A szövegszerkesztés és formázás módjait
- Az objektumok átformálásának módjait
- Az objektumok körvonalának és kitöltőjének a megváltoztatását
- Az objektumok elrendezését
- A dokumentum megtekintését
- A dokumentum mentését, betöltését, nyomtatását

A lecke végére elkészülő névjegykártyát a következő oldal tetején található ábrán láthatja. A névjegykártyán szereplő nevek, címek és telefonszámok a képzelet szülöttei.

Az első lecke végeredménye

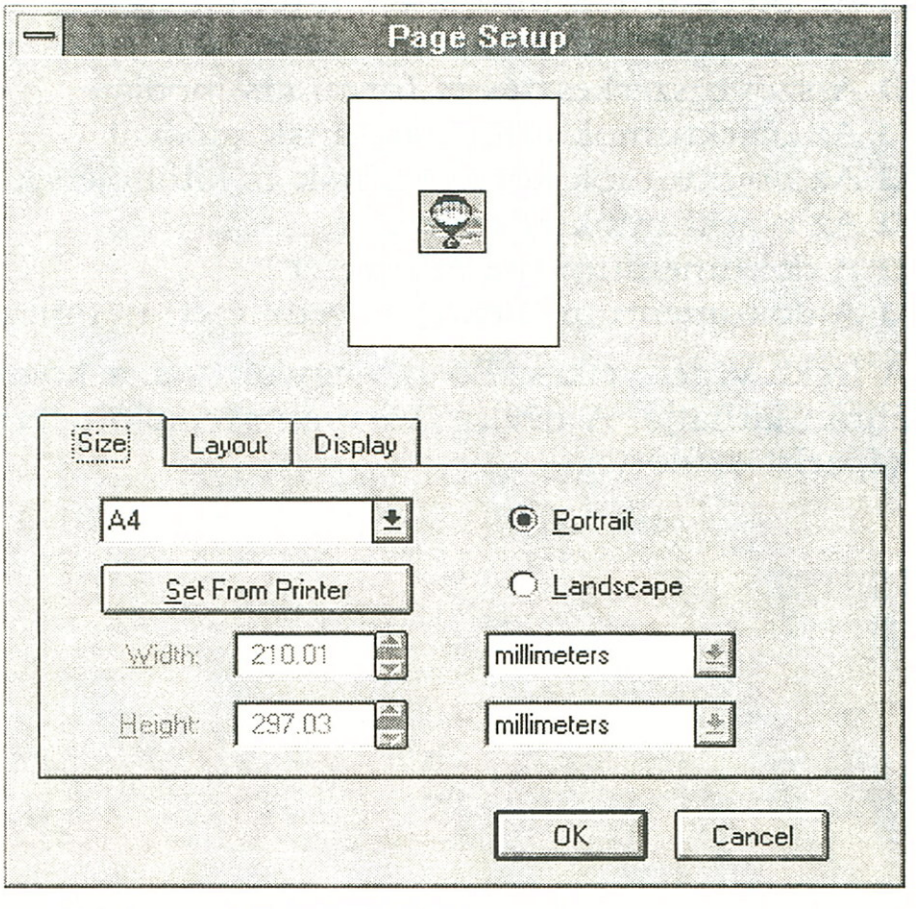
3.1 Lapbeállítás

A dokumentum elkészítésének első fázisa a hordozólap beállítása. Ez igen lényeges momentum, hiszen a hordozólap adja az egész dokumentum alapját.

A hordozólap beállítására szolgáló ablakot kétféleképpen lehet megnyitni:

- Kattintson duplán a rajzterületen látható árnyékolt lap (hordozólap) körvonalára.
- Válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Page Setup (Lapbeállítás) parancsát.

Mindkét művelet hatására az alábbi párbeszédablak nyílik meg:



A lapbeállítás párbeszédablaka

Az ablakban három réteg található: Size (Méret), Layout (Kiosztás), Display (Megjelenítés). Az ablak felső részén elhelyezkedő mintamező minden, a rétegekben elvégzett változtatást mutat. Lássuk tehát a rétegek tartalmát:

Size (Méret) réteg

Ebben a rétegben a hordozólap méretét és orientációját lehet beállítani. A mező felső részén lehulló lista található, amelyben számos előre definiált lapméret van. Ezek közül bármelyiket kiválaszthatja, de ha egyik sem felel meg Önnek, akkor válassza a *Custom (Adott)* opciót, és gépelje be a lap méretét a lap alján található számmezőkbe.

A *Width (Szélesség) és Height (Hosszúság)* számmezők a lapméret megadását teszik lehetővé. A számmezőkben használatos mértékegységeket a mezők mellett található lehulló listákból választhatja ki. Ügyeljen a lapméret pontos megadására. A maximális lapméret 762x762 mm (30x30 hüvelyk), a minimális lapméret pedig 25,4x25,4 mm (1x1 hüvelyk).

Fontos a lap orientációja (iránya) is. Kétféle orientáció áll a felhasználók rendelkezésére: Portrait (Álló), Landscape (Fekvő).

- Válassza a Portrait (Álló) orientációt.

A hordozólap mérete a nyomtató paraméterezésénél beállított lapméret is lehet. Ha Ön a Printer Setup (Nyomtatóbeállítás) ablakban már kiválasztott egy lapméretet, felhasználhatja az a CorelDRAW!-ban is. Erre szolgál a Set From Printer (A nyomtató értékeinek felvétele) gomb.

A leckénkben az A4-es lapméretet fogjuk használni. Ezt a szabvány lapméretet a legtöbb nyomtató ismeri, így senkinek nem fog gondot jelenteni a dokumentum nyomtatása.

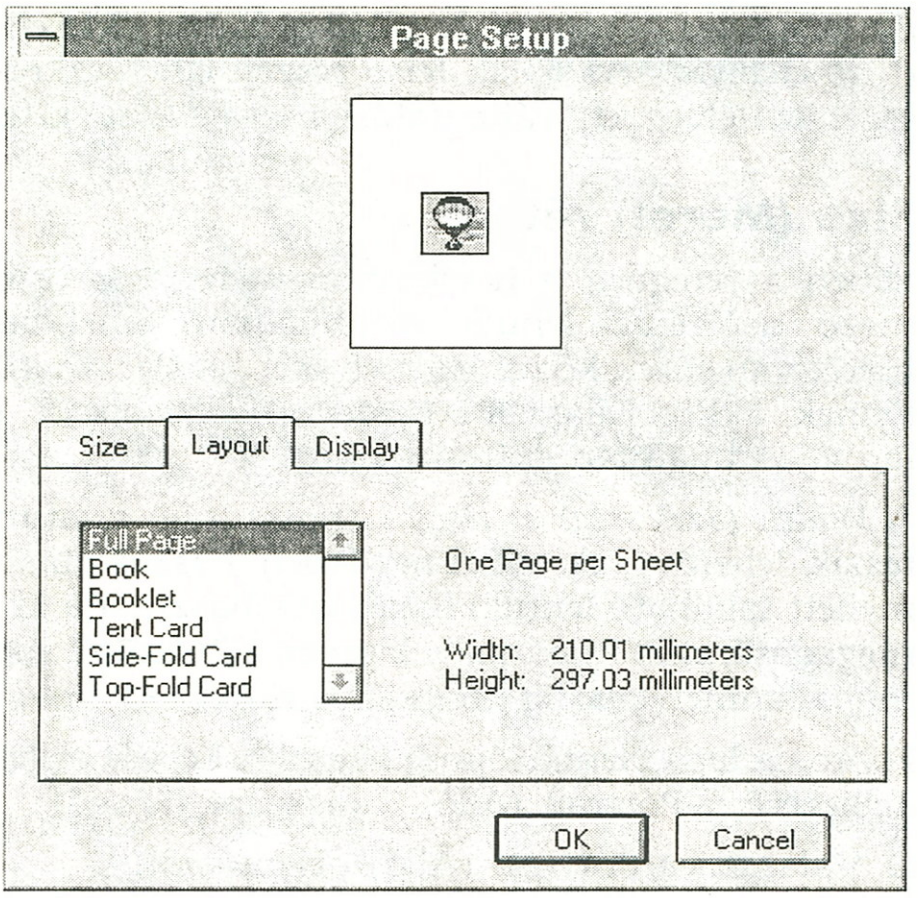
- Válassza ki a lehulló listából az A4-es lapméretet.
- Lapozzon át a Layout (Kiosztás) rétegre.

Layout (Kiosztás) réteg

Ebben a rétegben kiválaszthatja a dokumentum típusának legmegfelelőbb lapkiosztást. Egy névjegykártya esetében teljesen megfelel az eredeti lapkiosztás is, de egy meghívó, egy brosúra, vagy egy újság esetében már nem.

A CorelDRAW! a következő lapkiosztásokat kínálja a felhasználóknak (ld. az ábrákat is):

Full Page (Teljes lap) — Ez az alapbeállítás, melyben laponként egy teljes oldal kerül nyomtatásra.



A Layout (Kiosztás) réteg

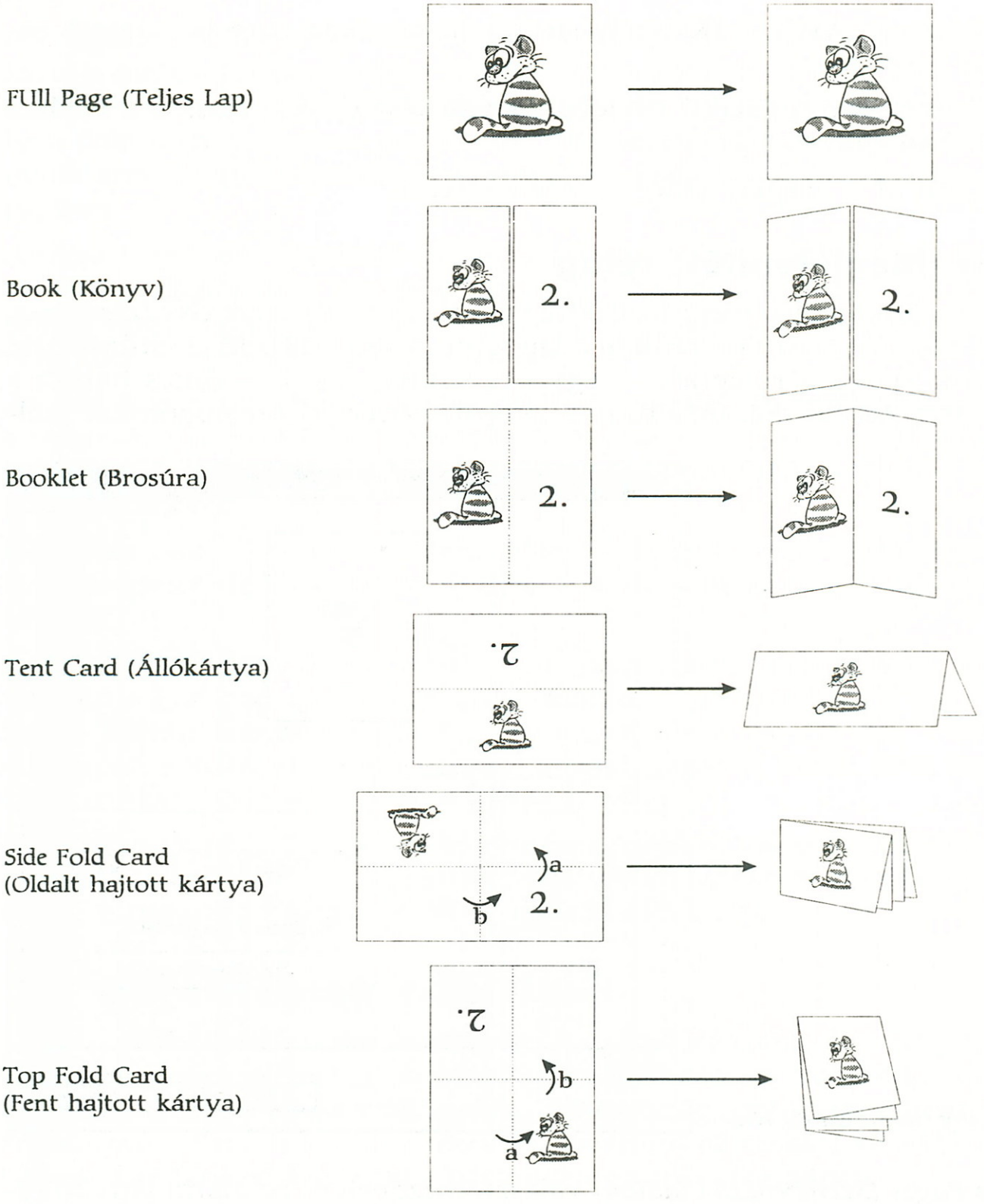
Book (Könyv) — A program ekkor két oldalt nyomtat egy lapon. A két oldalt Önnek kell középen szétvágnia.

Booklet (Brosúra) — Szintén két oldal kerül egy lapra, de a lapokat nem szétvágni kell középen, hanem félbehajtani.

Tent Card (Állókártya) — Olyan kiadvány készíthető ezzel a lapkiosztással, amelynél két oldal kerül egy lapra, és a lap felül van félbehajtva (pl. asztali névtáblák).

Side Fold Card (Oldalt hajtott kártya) — Laponként négy oldalból álló kártya. Az ábrán látható, hogy először felül, majd oldalt kell félbehajtani. A lapok sorrendje, és az objektumok elhelyezése szintén leolvasható az ábráról.

Top Fold Card (Felül hajtott kártya) — Szintén négy oldalból álló kiadvány, amely csupán a hajtási sorrendjében különbözik az előzőtől. Ezt a kártyát először oldalt kell félbehajtani és csak ezután felül. A hajtási sorrend megváltoztatásával megváltozik az oldalak elhelyezkedése és az objektumok iránya is (ld. az ábrát).



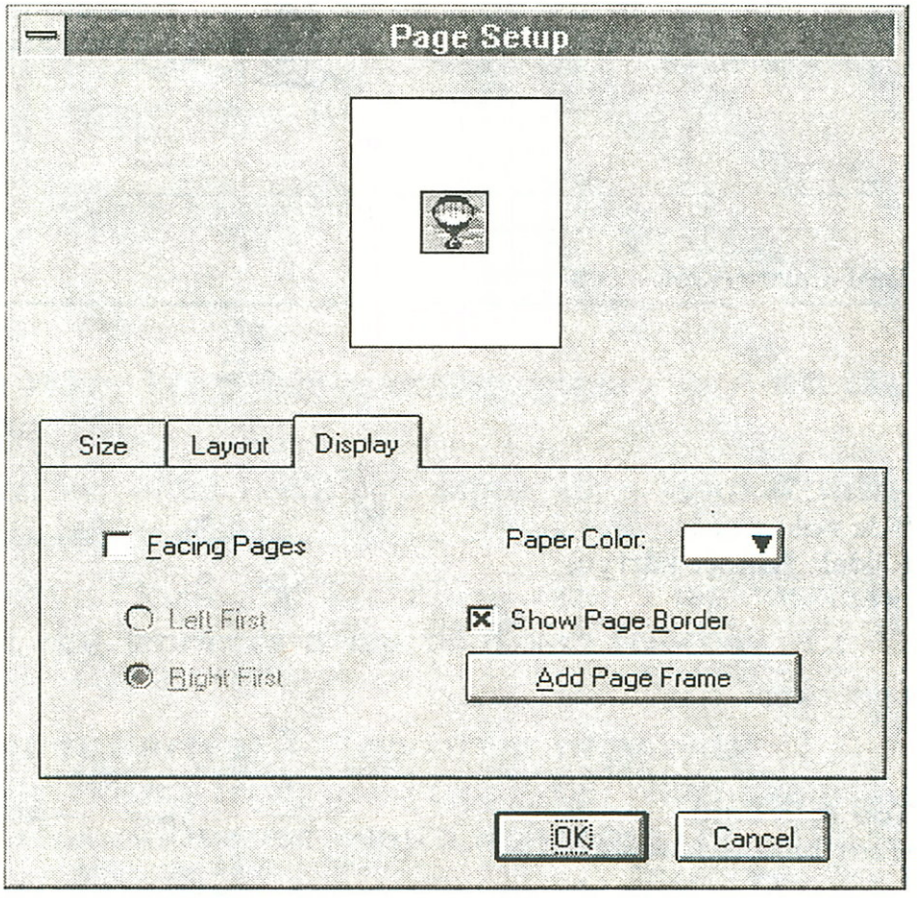
A többoldalas kiadványok esetében Önnek kell létrehoznia az oldalakat. Például, ha a Side Fold Card (Oldalt hajtott kártya) lapkiosztást választja, amely (nyomtatható) laponként négy oldalból áll, akkor az első oldal megjelenik a képernyőn, de a maradék három nem. Ezeket Önnek kell elhelyeznie a dokumentumban. Az oldalak sorrendjére ügyeljen.

Új oldalakat a LAYOUT (Kiosztás) menü Insert Page (Lap beszúrása) parancsával vehet fel.

- Mivel most egy egyszerű névjegykártyát készítünk, válassza a listából a Full Page (Teljes lap) opciót.
- Lapozzon át a Display (Megjelenítés) rétegre.

Display (Megjelenítés) réteg

Ez a réteg a hordozólap megjelenítésére vonatkozó beállítások elvégzését teszi lehetővé. Megváltoztatható például a lap színe, megjeleníthető és eltüntethető a lapkeret. Ennek a rétegnek — egy opció kivételével — nincs hatása a nyomtatásra kerülő dokumentumra, csupán kényelmi szempontokat szolgál.



A Display (Megjelenítés) réteg

A *Facing Pages (Szembenéző oldalak)* választómezőnek és az alatta látható rádiógomboknak akkor van szerepe, ha többoldalas dokumentummal dolgozik. Ekkor a választómező kiválasztásával egyidőben jeleníthetők meg az egymással szembenéző (tehát bal és jobb) oldalak. Ez igen jól jöhet egy olyan kiadvány (pl. újság) esetében, ahol az egyik oldalról a másikra átfutó grafikát, vagy szöveget kell elhelyezni. A választómező alatt látható két rádiógombbal ki lehet választani, hogy a jobb, vagy a bal oldal legyen a kezdőoldal. Egy szokványos kiadvány esetében a jobb oldal a kezdőoldal.

A rétegben található egy *Paper Color (Papírszín)* feliratú színválasztó mező. Ezzel a mezővel a hordozólap színét adhatja meg. Ne feledje, ez a szín csak a képernyőn jelenik meg, nyomtatásban nem. Akkor hasznos ez az opció, ha a dokumentum színes papírra lesz nyomtatva, hiszen ilyenkor lehetőség nyílik arra, hogy megtekintse, hogyan fog kinézni a dokumentum a színes papíron.

A *Show Page Border (Lapkeret mutatása)* választómező segítségével eltüntethető, és megjeleníthető a nyomtatható lapot szimbolizáló árnyékolt lap. Javasoljuk, hogy hagyja a lapkeretet a képernyőn, hiszen ez mutatja, hogy hová helyezheti a nyomtatandó objektumokat.

Az *Add Page Frame (Keret felvétele)* parancs az egyetlen, amelynek hatása van a nyomtatásra is. Ezzel a paranccsal ugyanis egy nyomtatható keretet helyezhet a hordozólap fölé. A keret mérete pontosan megegyezik a hordozólap méretével.

Ha színes lapot szeretne készíteni, válassza az Add Page Frame (Keret felvétele) parancsot, majd változtassa meg a hordozólapon megjelenő keret kitöltőszínét.

Az Add Page Frame (Keret felvétele) parancs hatására megjelenő keret közvetlenül a hordozólap fölé kerül, így minden objektum fölötte fog elhelyezkedni. Bátran használhatja ezt a parancsot akkor is, ha már van a hordozólapon néhány objektum, hiszen a keret mögéjük kerül, nem fogja letakarni azokat.

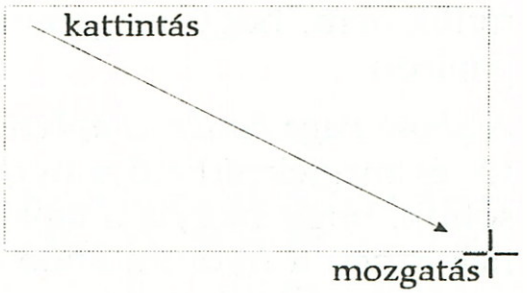
Hagyjon a Display (Megjelenítés) rétegben mindent változatlanul, és nyomja meg az OK gombot. Ekkor aktualizálódnak az ablakban elvégzett változtatások: a program készít egy A4-es méretű álló lapot.

3.2 Objektumok rajzolása

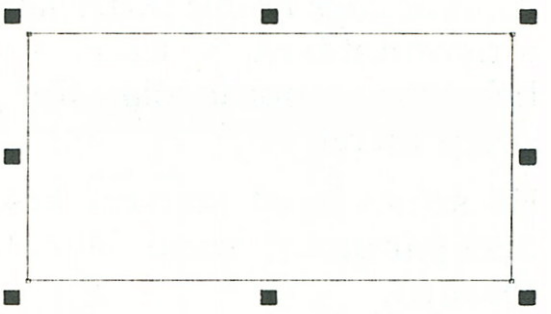
Miután elkészítettük a hordozólapot, meg kell rajzolnunk a névjegykártya alapját, ill. az emblémát. A rajzoláshoz csupán három segédeszköz áll a rendelkezésünkre: a Ceruza segédeszköz, a Négyszög segédeszköz és az Ellipszis segédeszköz. Ezzel a három eszközzel, valamint az ezekkel készíthető objektumok kombinációjával szinte bármilyen grafika elkészíthető.

Téglalap, négyzet rajzolása

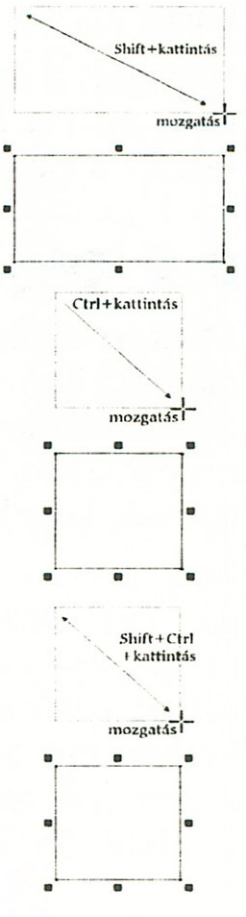
Nézzük meg először, hogyan lehet elkészíteni a névjegykártya alapjául szolgáló téglalapot.



- Kattintson a Négyszög segédeszköz ikonjára. Ekkor a kurzor kereszt alakúra változik.
- Helyezze a kurzort a hordozólap fölé és nyomja le az egérgombot. Ahol a hordozólapra kattint, ott lesz a téglalap bal felső sarka.
- Mozgassa el a kurzort. Ekkor a hordozólapon egy változtatható oldalhosszú téglalap jelenik meg. Ha elengedi az egérgombot, a téglalap „megfagy", azaz méretei rögzülnek.
- Készítsen ezzel a módszerrel egy 90x50 mm-es téglalapot. A téglalap méreteit az állapotjelző sor Width (Szélesség) és Height (Magasság) részei mutatják.



A Ctrl és a Shift billentyűk korlátozzák a Négyszög segédeszközt. Lássunk erre is példát:

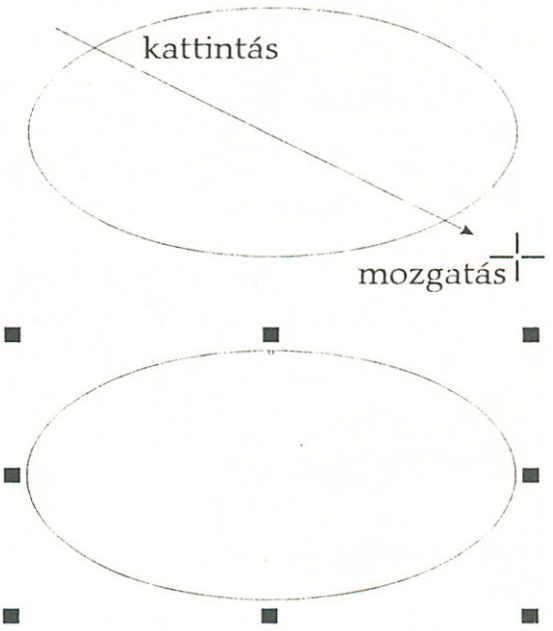


- Mozgassa a kurzort ismét a hordozólap fölé és nyomja le az egérgombot.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, majd mozgassa el az egérkurzort. Látható, hogy ekkor a program csak négyzet rajzolását engedi meg. Akármerre húzza az egérgombot, a rajzolandó négyszög oldalai egyenlő hosszúak.
- Engedje el a Ctrl billentyűt és nyomja le a Shift billentyűt. Ezután ismét mozgassa el az egérkurzort. Alapesetben a program a téglalap rajzolását a bal felső sarkánál kezdi. Mint látható, a Shift billentyű nyomva tartása mellett a rajzolás a téglalap középpontjából indul és az egérkurzor mozgatásával a téglalap oldalai a középponthoz viszonyítva mozdulnak el.
- Ha egyszerre nyomja le a Ctrl és a Shift billentyűt, mindkét korlátozó hatás érvényesül. Ezzel a módszerrel tehát középről indulva lehet négyzetet rajzolni.
- Engedje el az egérgombot, majd törölje az imént elkészített objektumot a Del billentyű lenyomásával, vagy az EDIT (Szerkesztés) menü Delete (Törlés) parancsával.

- Nyomja le az F4 billentyűt. Ekkor a program kinagyítja a névjegykártya alapjául szolgáló téglalapot. A nagyítás módjairól és a Nagyító segédeszköz használatáról később lesz szó.

Ellipszis, kör rajzolása

Amint azt a lecke elején láthatta, a névjegykártya emblémája számos ellipszist tartalmaz. Ezek elkészítésével mutatjuk be az ellipszisrajzolás technikáját.

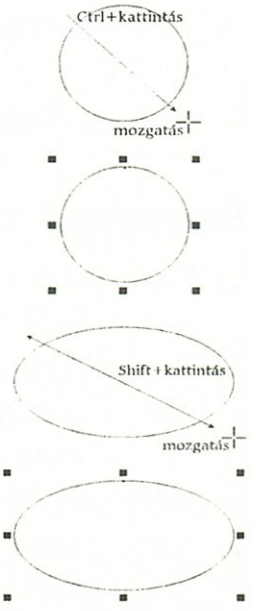


Ellipszist tulajdonképpen ugyanúgy kell rajzolni, mint téglalapot:

- Válassza az eszköztárból az Ellipszis segédeszközt (⬭). Ekkor a kurzor kereszt alakúra változik.
- Helyezze a kurzort a rajzterület fölé, majd nyomja le az egérgombot. Ahol a hordozólapra kattint, ott lesz az ellipszist magába foglaló téglalap bal felső sarka.
- Mozgassa el az egeret. Ekkor a program egy stilizált ellipszissel jelzi a készülő ellipszis méreteit és helyét.
- Mozgassa addig az egeret, amíg el nem éri a kívánt méretet.
- Engedje el az egérgombot. Ekkor a stilizált ellipszis ,,odafagy a rajzterületre, azaz rögzülnek a méretei.

A Ctrl és a Shift billentyűknek az ellipszisek rajzolásakor is korlátozó szerepük van:

- Válassza ki az Ellipszis segédeszközt, majd mozgassa a kurzort a rajzterület fölé.
- Kattintson a rajzterületre, és mozgassa el az egeret.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, majd mozgassa tovább az egeret. Látható, hogy ekkor a program korlátozza a műveletet és csupán körök rajzolását engedi meg. Ilyenkor az ellipszisnek csak az egyik paraméterét adhatja meg (a szélességet, vagy a magasságot), mert a másik paramétere megegyezik ezzel.
- Engedje el a Ctrl billentyűt, majd nyomja le a Shift billentyűt.
- Mozgassa el ismét az egeret. A program az ellipszis rajzolását eredetileg az azt magába foglaló téglalap bal felső sarkánál kezdi el. A Shift billentyű lenyomásakor azonban megváltozik a segédeszköz hatása: a rajzolás az ellipszis



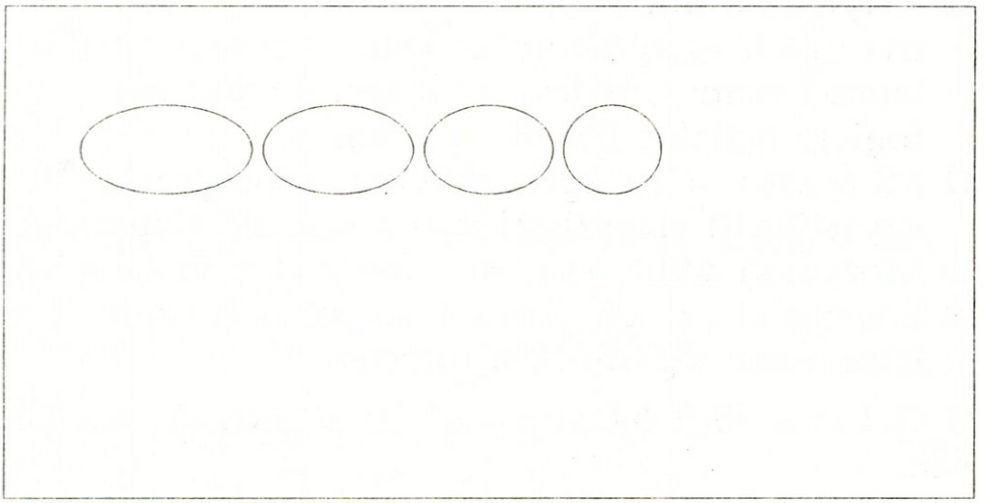
középpontjától folytatódik. Az egér mozgatásával az ellipszis méretei egy középpont körül minden irányban változnak.

A Ctrl és a Shift billentyű egyszerre is lenyomható. Ilyenkor mindkét korlátozás érvényesül: az Ellipszis segédeszközzel (⬭) a középpontból indulva lehet kört rajzolni.

- Rajzoljon a leírt módon négy ellipszist, melyek méretei a következők: 16x9 mm, 14x9 mm, 12x9 mm, 9x9 mm. Minden ellipszis rajzolását kezdheti középről (azaz a Shift billentyű nyomva tartásával), az utolsó ellipszis (azaz a kör) elkészítése közben pedig lenyomhatja a Ctrl billentyűt is.

Az ellipszisek rajzolását nagyban segítheti az állapotjelző sor, melyben megjelennek a rajzolandó ellipszis aktuális méretei.

Az alábbi ábrán az eddig megrajzolt objektumokat láthatja.



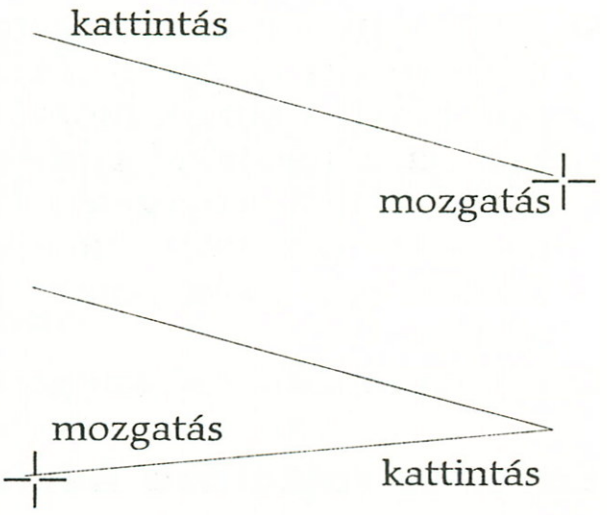
A névjegykártya eddig elkészült részei

A névjegykártyán látható embléma egyeneseket és görbéket is tartalmaz. Ezek elkészítését fogjuk most megnézni. Az egyeneseket szabadkézi rajzmódban a görbéket Bézier-rajzmódban fogjuk megrajzolni.

Egyenes rajzolása szabadkézi rajzmódban

- Kattintson a Ceruza segédeszköz (✎) ikonjára, majd válassza a kiugró menüből az első ikont. Ez a szabadkézi rajzmód ikonja.
- A Ceruza segédeszköz (✎) kiválasztásakor a kurzor kereszt alakúra változik. Mozgassa a kurzort a rajzterület fölé, majd kattintson arra a helyre, ahová az egyenes kezdőpontját kívánja helyezni (az egérgombot nem kell nyomva tartani).
- Mozgassa el az egeret. Ilyenkor a program a kezdőponttól a kurzorig egy szabadon változtatható egyenest húz.

- Mozgassa a kurzort arra a helyre, ahová az egyenes végpontját kívánja helyezni, majd kattintson ismét a rajzterületre. Ekkor az egyenes rögzül.
- Ha sokszöget, vagy több szakaszból álló objektumot kíván létrehozni, csatlakoztatnia kell a szakaszokat egymáshoz. Ekkor a következő egyenes szakasz kezdőpontja egyben az előző szakasz végpontja is. Ez rögtön adja is a rajzolás módját:
  - Készítse el az első egyenes szakaszt.
  - Kattintson a szakasz végpontjára. Ez lesz a következő szakasz kezdőpontja. A két kattintást egyetlen dupla kattintás is helyettesítheti.
  - Készítse el a következő szakaszt.



A leírt módszert megismételve tetszőleges számú csomópontból és egyenes szakaszból álló objektum készíthető.

Ha zárt, tehát kitölthető objektumot kíván rajzolni, be kell zárnia a szakaszokból álló görbét. Ez annyit jelent, hogy az utolsó szakasz végpontjának egybe kell esnie az első szakasz kezdőpontjával. Zárt objektum készítéséhez csupán annyit kell tennie, hogy az utolsó szakasz végpontját az első szakasz kezdőpontjába helyezi (tehát ide kattint utoljára).

Az egyenesek szabadkézi rajzolására korlátozó hatással van a Ctrl billentyű. Ha lenyomja ezt a billentyűt az egyenes kezdőpontjának megadása után, akkor csak bizonyos szögekben rajzolhatja meg az egyenest (pl. csak 15 fokonként forgatható az egyenes a kezdőpont körül). A korlátozás szögét a SPECIAL (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára megnyíló ablak Constrain Angle (Korlátozás szöge) mezőjében adhatja meg.

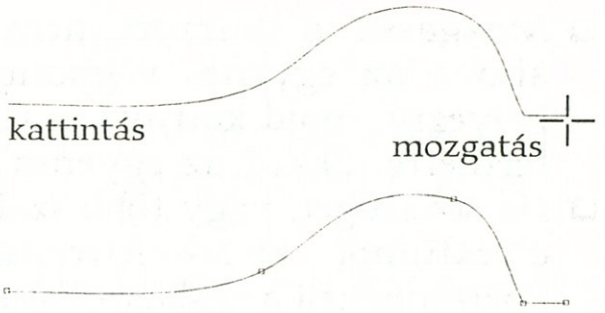
Rajzoljon egy 27 mm hosszú vízszintes egyenest. Az egyenes hosszát rajzolás közben az állapotjelző sor közepéről olvashatja le. A vízszintes egyenes megrajzolását segítheti Ceruza segédeszköz (✎) korlátozása is (Ctrl billentyű).

Görbe rajzolása szabadkézi rajzmódban

Szabadkézzel rajzolt görbékre ennél a leckénél nincs szükség, de a teljesség kedvéért leírjuk azt is, hogyan kell ezeket elkészíteni.

- Kattintson a Ceruza segédeszköz (✎) ikonjára, majd válassza a kiugró menüből az első ikont.
- Mozgassa a kereszt alakú kurzort a rajzterület fölé, majd kattintson arra a helyre, ahová a görbe kezdőpontját kívánja helyezni.

- Tartsa nyomva az egérgombot és mozgassa el az egeret. Ekkor a program követi a kurzor mozgását és megrajzolja a megfelelő görbéket. Ahol a görbe iránya lényegesen (120 foknál nagyobb szögben) változik, a CorelDRAW! egy csomópontot helyez el a görbén.



- Ha megrajzolta a kívánt görbét, engedje el az egérgombot.

Egyenes rajzolása Bézier-rajzmódban

A Bézier rajzmód sokkal nagyobb pontosságot tesz lehetővé, mint a szabadkézi rajzmód. Rajzoljuk meg az embléma másik egyenesét is.

- Kattintson a Ceruza segédeszköz (✎) ikonjára, és tartsa egy pillanatig nyomva az egérgombot. Ekkor megnyílik a segédeszköz kiugró menüje.
- Válassza a kiugró menüből a második ikont (✎). Ez a Bézier-rajzmód ikonja. Az ikon kiválasztásakor a kurzor kereszt alakúra változik.
- Kattintson a rajzterületen arra a pontra, ahová az egyenes kezdőpontját kívánja helyezni. Az egérgombot nem kell nyomva tartania.
- Mozgassa el az egeret. Ilyenkor nem jelenik meg a kezdőpont és a kurzor között vonal.
- Mozgassa a kurzort arra a helyre ahol az egyenes végpontját el kívánja helyezni. Ekkor a program összeköti a kezdő és a végpontot.

A sokszögek, ill. a több egyenes szakaszból álló objektumok rajzolása Bézier-rajzmódban másképpen történik, mint szabadkézi rajzmódban:

- Készítse el az első egyenes szakaszt.
- Kattintson arra a helyre, ahová a második egyenes szakasz végpontját kívánja helyezni. Ekkor a program összeköti a kijelölt pontot az előző szakasz végpontjával.
- Készítse el az objektumot az előző művelet többszöri megismétlésével.

Látható, hogy Bézier-módban nem kell duplán kattintani az új szakasz megrajzolásához. Ekkor a program egy szakasz végpontját egyben egy új szakasz kezdőpontjának is tekinti, így az új szakasz megrajzolásához csak annak végpontját kell kijelölni.

Ha zárt, kitölthető objektumot kíván készíteni, az utolsó szakasz végpontjaként az első szakasz kezdőpontját jelölje meg. A görbe bezárásához tehát egyszerűen rá kell kattintani a kezdőpontra.

- Rajzoljon az imént leírt módon egy 28 mm hosszú vízszintes szakaszt. Ne feledje, Bézier-rajzmódban a Ctrl billentyű ugyanúgy korlátozza a segédeszközt, mint szabadkézi rajzmódban. A vízszintes egyenes megrajzolásában tehát segítségére lehet, ha rajzolás közben lenyomja a Ctrl billentyűt.

Görbék rajzolása Bézier-rajzmódban

Ha szabályos, pontos görbéket kíván rajzolni, sokkal jobb eredményt érhet el Bézier-rajzmódban, mint szabadkézi rajzmódban. Bézier-módban bonyolultabb a görbék elkészítése, de az eredmény is összehasonlíthatatlanul jobb, mint a szabadkézi rajzmódban.

- Kattintson a Ceruza segédeszköz (✎) ikonjára, és tartsa nyomva az egérgombot. Ekkor megnyílik a segédeszköz kiugró menüje.
- Válassza a menüből a második ikont (✎). Ekkor a kurzor kereszt alakúra változik.
- Kattintson a rajzterületen arra a pontra, ahová a görbe kezdőpontját kívánja helyezni.
- Mozgassa a kurzort arra a helyre, ahová a görbe végpontját szeretné rakni, majd nyomja le az egérgombot.
- Az egérgomb nyomva tartása mellet mozgassa el az egeret. Ekkor „kiemelkedik" a szakaszból a végpontból a hozzá tartozó ellenőrző szakasz, amely a görbe ívének a beállítására szolgál.
- Mozgassa addig az ellenőrző pontot, amíg a görbe íve a megfelelő nem lesz. Ekkor engedje el az egérgombot.

Az egérgomb elengedésekor a görbe rögzül, további szerkesztése csak a Forma segédeszköz (↖) segítségével valósítható meg.

- Ha további görbeszakaszt kíván rajzolni, mozgassa a kurzort a következő szakasz végpontjának helyére, majd nyomja le ismét az egérgombot.
- Állítsa be görbeszakasz ívét, majd engedje fel az egérgombot
- Az előző két lépés megismétlésével tetszőleges számú görbeszakaszból álló objektum készíthető.

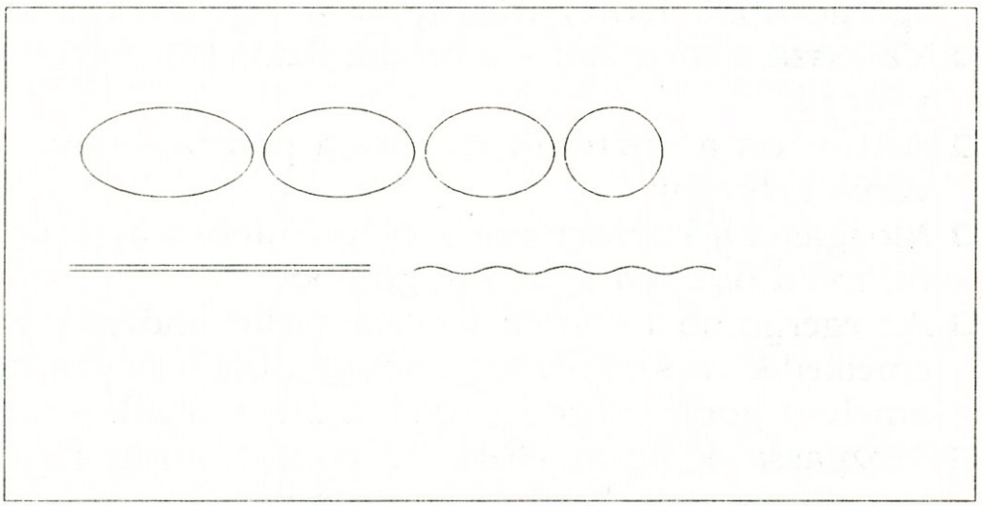
Nemcsak a görbék végpontjánál állítható a görbeszakasz íve. Már az első kezdőpont elkészítésekor megváltoztathatja azt. Ehhez:

- Válassza ki a Ceruza segédeszköz (✎) kiugró menüjéből a Bézier-rajzmód ikonját (✎), majd kattintson a rajzterület azon pontjára, ahová a kezdőpontot kívánja helyezni.
- Tartsa lenyomva az egérgombot, majd mozgassa el az egeret. Ekkor a kezdőpontból kiemelkedik az ellenőrző szakasz, melynek segítségével megváltoztathatja a görbe ívét.

- Ha beállította az ellenőrző szakaszt, engedje el az egérgombot, és készítse el a görbe végpontját.

A Ctrl billentyű korlátozó hatása görbék rajzolásakor is használható. A korlátozás ilyenkor az ellenőrző szakasz forgatására vonatkozik. A Ctrl billentyű nyomva tartása mellett a csomópontból kihúzható (a görbe ívének beállítására szolgáló) ellenőrző szakasz csak a megadott szögenként fordítható el. A korlátozás mértékét a SPECIAL (Opciók) menü Peferences (Beállítások) parancsára megjelenő ablakban, a Constrain Angle (Korlátozás szöge) mezőben állíthatja be.

- Készítse el az alábbi ábrán látható görbét. A görbe elkészítésében segítségére lehet a Ctrl billentyű előbb említett korlátozó hatása.



Ezen az ábrán az eddig elkészített objektumok láthatók.

3.3 Szövegbevitel

Miután elkészítettük az embléma alapelemeit, gépeljük be a névjegykártyán található szövegeket. A szövegbevitel a CorelDRAW!-ban a Szöveg segédeszközzel (A) történik.

A Szöveg segédeszköz ikonja kiugró menüt nyit meg, melyben két ikon található. Ezekkel az ikonokkal lehet kiválasztani a készítendő szöveg fajtáját:

- Karaktersor
- Szövegblokk

Karaktersorként rövidebb szövegek gépelhetők be. Ezekre a szövegekre alkalmazható a CorelDRAW! összes effektje. Az ilyen szövegek szabadon nyújthatók, dönthetők és a görbévé alakításuk is megengedett.

A szövegblokkok hosszabb szövegek tárolására alkalmasak. Ezeknél lehetőség van többhasábos szövegtördelésre, több oldalon történő szövegfolyatásra, és egyéb — a kiadványszerkesztő programokra jellemző — szövegműveletek elvégzésére.

Szövegblokkokra csak a PowerClip és a Lents (Lencse) effektek alkalmazhatók, a karakterek, ill. a szövegkép torzulását okozó effektek (pl. perspektíva, kihúzás (Extrude), kontúr (Contour)) nem.

Ebben a fejezetben csupán a karaktersorok bevitelével és kezelésével foglalkozunk, hiszen egy névjegykártyánál nincs szükség hosszabb szövegekre, így nincs értelme a szövegblokkok használatának sem. A szövegblokkokról a 4. fejezetben olvashat. Ebben a fejezetben egy újság két oldalának elkészítését mutatjuk be. Az újság hosszabb szövegeit szövegblokkokban fogjuk elhelyezni.

Karaktersorok bevitele

A következő módon gépelheti be a szövegeket karaktersorokba:

- Kattintson a Szöveg segédeszközre (A). A kurzor kereszt alakúra változik.
- Kattintson a rajzterületen arra a helyre, ahová el szeretné helyezni a szöveget. A kijelölt helyen megjelenik a szövegkurzor.
- Gépelje be a megfelelő szöveget.

A CorelDRAW! 5 sokkal hosszabb karaktersorok kezelését engedélyezi, mint az elődjei. *Egy karaktersor maximum 8000 karakter hosszú lehet.* Ha speciális effektet kíván alkalmazni egy karaktersorra, maximum 250 karaktert gépelhet be. Ennél hosszabb szövegekre nem alkalmazhatók speciális effektek.

- Gépelje be az alábbi ábrán látható szövegeket (vagy bármilyen más nevet, titulust, címet és telefonszámot). Vegye észre, hogy a nevet és a titulust külön karaktersorba vittük be. Ha elkészült a név begépelésé-

vel, kattintson a rajzterület üres pontjára, majd kezdje meg a titulus begépelését. Ilyenkor a titulus külön karaktersorba kerül. Ugyanígy gépelheti külön karaktersorba a címet és a telefonszámot.

Magyar ékezetes karakterek begépelése

Magyar Windows használatakor — Ha Ön a Windows magyar nyelvű változatát használja, a telepítő programban kérheti a magyar billentyűzetkiosztás telepítését is. Ezen megtalálható az összes magyar ékezetes karakter, melyeket akkor használhat, ha a Windows-ban átvált a magyar billentyűzetkiosztásra.

Ha nem telepítette a magyar billentyűzetkiosztást, végezze el annak telepítését az Ellenőrző Panel segítségével, vagy használja az angol Windows verziónál alkalmazható módszert.

Angol Windows — A Windows angol nyelvű verziója nem tartalmaz magyar billentyűzetkiosztást, ezért a magyar ékezetes karakterek begépelése csak különböző trükkökkel lehetséges. Az egyik legegyszerűbb módszer az amerikai nemzetközi (US International) billentyűzetkiosztás telepítése. Ennél az ékezetes karakterek ún. repülő ékezetekkel érhetők el. Például az á betű begépeléséhez először le kell nyomni az aposztrof (') billentyűt, majd az „a" billentyűt. A két billentyű hatása „összegződik", és a program egy á betűt jelenít meg. Ezzel a módszerrel egyébként nemcsak magyar karakterek jeleníthetők meg, hanem számos olyan karakter, amely a magyar nyelvben nem fordul elő, de számos más nyelvben igen (pl. äÄ, çÇ, èÈ, ñÑ, ÿ).

Ne feledje, ha a billentyűket fordított sorrendben nyomja le (a, majd '), akkor nem á betű jelenik meg, csak egy a betű. Ha az aposztrof (') karaktert is meg kívánja jeleníteni, nyomja le a Space billentyűt az aposztrof (') billentyű lenyomása után.

A CorelDRAW! 5 programcsomag angol fontokat tartalmaz, melyekben nincsenek benne a magyar nemzeti karakterek (pl az ő betű). Ha Önnek magyar ékezetes karaktereket tartalmazó fontkészletre van szüksége, forduljon bizalommal a szerzőhöz.

Speciális karakterek begépelése

A legtöbb billentyűzet 101-102 gombos. Ezzel szemben a Windows és a CorelDRAW! 256 karakteres betűkészletet használ. A karakterek egy része speciális vezérlőkarakter, ezért nem használható a szövegekben, de így is sok olyan karakter van, amelyre gyakran szükség lehet, de nem érhető el közvetlenül, egyetlen billentyű lenyomásával. Ezeket a karaktereket az Alt+kód kombinációval érheti el. A karakterek kódját a Windows Karaktertábla (Character Map) programjával nézheti meg.

A speciális karakterek a következő módon jeleníthetők meg:

- Nyomja le az Alt billentyűt.
- Gépelje be a karakter kódját a numerikus billentyűzeten.
- Engedje el az Alt billentyűt. Ekkor a karakter megjelenik a szövegkurzor mellett.

3.4 A szöveg szerkesztése és formázása

A CorelDRAW! az újonnan begépelt szövegeket az alapértelmezett paraméterekkel látja el. Ezek a paraméterek azonban szabadon megváltoztathatók, sőt a változtatásoknak számos módja van. Ez teszi a CorelDRAW!-t igen jól használható, professzionális grafikai programmá.

A segédeszközök szerepe a szövegek szerkesztésében, formázásában

A szövegek szerkesztésére, ill. formázására három segédeszköz használható: a Nyíl segédeszköz (↖), a Forma segédeszköz (↖) és a Szöveg segédeszköz (A). Mindegyik segédeszközzel más-más műveletek végezhetők el.

Nyíl segédeszköz

A Nyíl segédeszköz (↖) segítségével lehet kijelölni a szövegeket további változtatások céljából. A kijelölést el kell végezni, ha nyújtani, skálázni, forgatni, dönteni kívánja a szöveget, ha meg szeretné változtatni annak körvonalát, kitöltőjét, ill. ha speciális effektet kíván a szövegen alkalmazni. Szintén a Nyíl segédeszközzel kell kijelölni a szövegeket, ha meg kívánja változtatni annak betűtípusát, betűstílusát, betűméretét, igazítását és tagolását.

A szöveg a Nyíl segédeszközzel (↖) a következő módon jelölhető ki:

- Kattintson az eszköztárban a Nyíl segédeszköz (↖) ikonjára.
- Kattintson a módosítani kívánt szövegre. Ekkor a szöveg körül megjelennek a skálázást és nyújtást elősegítő fogantyúk (kis fekete négyzetek).

Forma segédeszköz

A Forma segédeszközzel (↖) kijelölhetők egyes karakterek (ill. karaktercsoportok). A kijelölt karakterek később elmozgathatók, megváltoztatható azok körvonal- és kitöltőattribútuma. A Forma segédeszköz (↖) segítségével lehet megváltoztatni a karakterek, a szavak és a sorok távolságát, valamint ez az eszköz szolgál az alávágás interaktív változtatására is.

A Forma segédeszközzel a következő módon lehet kijelölni a szöveget:

- Kattintson az eszköztárban a Forma segédeszköz ( ) ikonjára.
- Kattintson a módosítani kívánt szövegre. Ekkor a szöveg karakterei mellett speciális fogantyúk (kis négyzetek) jelennek meg.
- Kattintson a kijelölni kívánt karakter mellett látható fogantyúba.
- Ha több karaktert kíván egyszerre kijelölni, nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson sorban a kijelölni kívánt karakterek mellett látható fogantyúkba.

Az ilyen módon kijelölt karakterek ugyanúgy mozgathatók, színezhetők, mint egy önálló objektum:

- A mozgatáshoz kattintson az egyik kijelölt karakter fogantyújába, tartsa lenyomva az egérgombot és mozgassa el a karaktereket az új helyükre. Ezzel a módszerrel akár egy-egy karakter is elmozgatható. A mozgatáskor a karaktereket szaggatott körvonalú betűk jelképezik.
- A körvonal ill. a kitöltő megváltoztatása a Tollhegy ( ) és a Kanna ( ) segédeszközök kiugró menüinek segítségével történhet. Erről a 3.9-es és a 3.10-es részekben olvashat.

Szöveg segédeszköz

A Szöveg segédeszköz ( ) segítségével szerkesztésre lehet kijelölni a szövegeket. A kijelölés a következő módon történhet:

- Válassza az eszköztárból a Szöveg segédeszközt ( ).
- Kattintson rá a szerkeszteni kívánt szövegre.
- Helyezze a szövegkurzort a kijelölendő szöveg elejére.
- Nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson a szövegben arra kurzorpozícióra, ahol a kijelölést zárni szeretné. Ekkor a program kijelöli a két kurzorpozíció közötti szöveget.

Az ilyen módon kijelölt szöveg lecserélhető, megváltoztatható a betűtípusa, betűstílusa és egyéb paramétere.

A TEXT (Szöveg) menü opciói

A TEXT (szöveg) menü segítségével nyithatók meg azok az ablakok, melyek segítségével elvégezhető a szövegek formázása. Ezek közül csak azokat fogjuk megnézni, amelyeket a karaktersorba bevitt szövegek esetén is lehet használni. Ne feledje, mielőtt ezen opciók egyikét használná, ki kell jelölnie a szöveget valamelyik előbb említett módon.

Text Roll-up (Szöveg Roll-up) — Ez a parancs megnyitja az ábrán látható Roll-up ablakot. Ezzel a Roll-up ablakkal a rajzablakban változtathatja meg a szövegek számos paraméterét. Az ablakban több lehulló lista, számmező és gomb található, melyeket később részletesen ismertetünk.

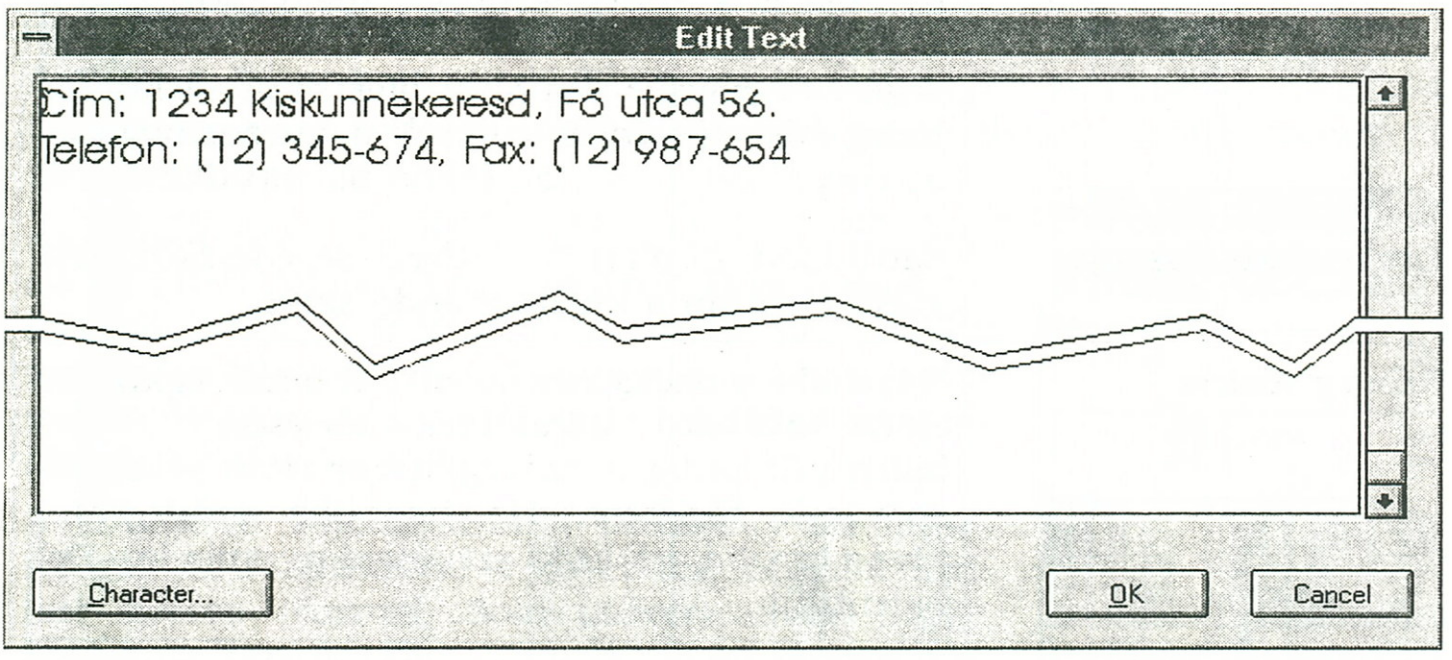
Character (Karakter) — Ez a parancs a Character Attributes (Karakter attribútumok) párbeszédablakot nyitja meg. Ez a párbeszédablak tartalmazza mindazokat az opciókat, amelyek a Text (Szöveg) Roll-up ablakban megtalálhatók, és van benne néhány további opció is. A Character Attributes (Karakter Attribútumok) ablak nyílik meg egyébként a Text (Szöveg) Roll-up ablak Character Attributes (Karakter attribútumok) parancsára, ill. az Edit Text (Szövegszerkesztés) ablak Character (Karakter) parancsára is.

Edit Text (Szövegszerkesztés) — Ez a parancs megnyitja a kijelölt szöveg szerkesztésére használható párbeszédablakot (ld. az alábbi ábrát) és betölti a kijelölt szöveget.

Az Edit Text (Szövegszerkesztés) párbeszédablak igen jól használható viszonylag hosszú szövegek szerkesztésére, tördelésére. Ebben az ablakban elvégezhető az összes formázási művelet (pl. betűméret, sorköz megváltoztatása, igazítás stb.) Ezt teszi lehetővé a Character (Karakter) gomb.

Az Edit Text (Szövegszerkesztés) ablak nagy előnye, hogy itt lényegesen gyorsabb a szövegek megjelenítési sebessége, mint a rajzablakban. Ha a rajzablakban sok grafika és sok szöveg van, érdemesebb a szövegeket ebben az ablakban szerkeszteni. Néhány szóból álló szövegek szerkesztése egyszerűbb a rajzablakban.

Az Edit Text (Szövegszerkesztés) ablak a szöveg kijelölése után megnyitható a Shift+Ctrl+T billentyű-kombinációval is.



Szövegszerkesztési technikák

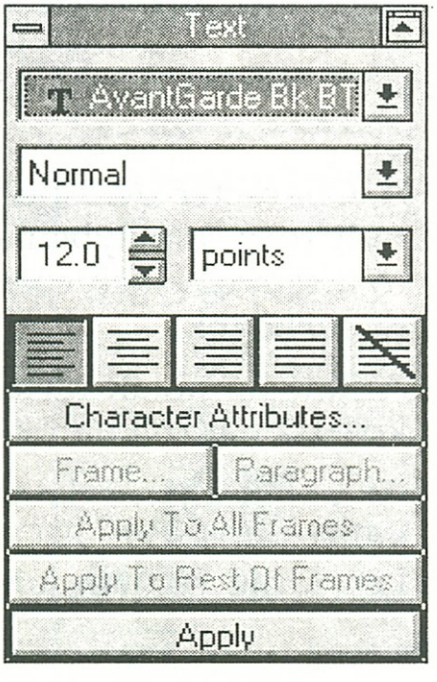
A szövegszerkesztés ugyanazokkal a módszerekkel történik a rajzablakban és az Edit Text (Szövegszerkesztés) ablakban. Ezeket a módszereket ismertetjük az alábbi táblázatban. Ne feledje, ha a razjablakban kívánja a szövegeket szerkeszteni, előbb ki kell választani a Szöveg segédeszközt (A).

Művelet	Tevékenység
Kurzormozgatás	*Kurzormozgató billentyűk:* a kurzor mozgatása egy karakterrel balra, vagy jobbra, ill. egy sorral fel, vagy le. *Home billentyű:* a kurzor mozgatása a sor elejére. *Ctrl+Home billentyű-kombináció:* a kurzor mozgatása a szöveg elejére. *End billentyű*: a kurzor mozgatása a sor végére. *Ctrl+End billentyű-kombináció:* a kurzor mozgatása a szöveg végére.
Kurzormozgatás	*Page Up/Page Down billentyűk* (az Edit Text ablakban): a kurzor mozgatása több sorral fel, ill. le.
Szöveg kiválasztása	Kattintson a kiválasztani kívánt szöveg elejére, nyomja le a Shift billentyűt, majd mozgassa a szövegkurzort a kiválasztani kívánt szövegrész végére és engedje el a Shift billentyűt. A kurzor mozgatása történhet egérrel, a kurzormozgató billentyűkkel, ill a Home/End billentyűkkel.
Egy szó kiválasztása	Kattintson duplán a Szöveg segédeszköz (A) kijelölése után a kiválasztandó szóra.
Szöveg törlése	Használja a Backspace billentyűt a szövegkurzor előtt található karakterek törlésére, a Del billentyűt pedig a szövegkurzor után található szövegek törlésére. Ha nagyobb szövegrészt kíván törölni, jelölje ki azt, majd nyomja le a Del billentyűt.
Szöveg beszúrása	Helyezze a szövegkurzort arra a helyre, ahová be kívánja szúrni a szöveget, majd kezdje meg a szöveg begépelését.

Művelet	Tevékenység
Szöveg cseréje	Jelölje ki a cserélendő szöveget, majd kezdje meg az új szöveg begépelését. Ekkor a program törli a kijelölt szöveget és elhelyezi a helyén az új szöveget.
Új sor/bekezdés	Nyomjon Enter-t a sor/bekezdés végén. Ekkor a program új sort, ill. bekezdést kezd.
Szöveg másolása (vágólapra)	Jelölje ki a másolni kívánt szöveget, és nyomjon Ctrl+C-t.
Szöveg vágása (vágólapra)	Jelölje ki a vágni kívánt szöveget, és nyomjon Ctrl+X-et.
Szöveg beillesztése (vágólapról)	Helyezze a szövegkurzort arra a helyre, ahová be szeretné illeszteni a szöveget, majd nyomjon Ctrl+V-t.
A szöveg törlése a sor végéig (rajzablakban)	Mozgassa a szövegkurzort arra helyre, ahonnan a törlést kezdeni kívánja, majd nyomjon Shift+ End-et.

A Text (Szöveg) Roll-up

A Text (Szöveg) Roll-up ablak segítségével könnyen és gyorsan meg lehet változtatni a rajzablakban kijelölt szövegek paramétereit. Lássuk, milyen részei vannak az ablaknak!



Az ablak tetején látható lehulló listában a Windows alá telepített Adobe Type 1 és True Type fontok találhatók. Ebből a listából választhatja ki a kijelölt szöveg betűtípusát. Ha megnyitja a listát, az ablak mellett megjelenik egy mintamező. Ez segíthet a betűtípus kiválasztásában.

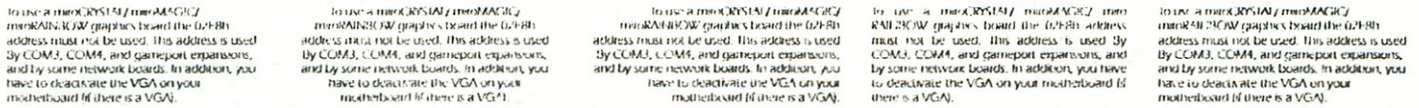
A következő lehulló lista a betűstílus beállításra szolgál. A CorelDRAW! a következő négy betűstílust ismeri: Normal, Bold (Kövér), Italic (Dőlt), Bold-Italic (Kövér-dőlt). Vannak olyan programok, amelyek képesek egy betűtípus egyetlen betűstílusából az összes betűstílust előállítani (pl. Word). Ezeknél a programoknál elég, ha minden betűtípusnak csak a Normal változata van telepítve, mert a másik

három változatot a program képes előállítani. A CorelDRAW!-ban nincs ilyen lehetőség. Ha egy betűtípushoz csak egyetlen stílus tartozik, akkor betűstílusok lehulló listájában csak az az egy stílus jelenik meg.

Az ablak középső részén egy számmező és egy mértékegység lehulló lista látható. Ezzel a két elemmel lehet beállítani a kiválasztott szöveg méretét. Alapesetben pont (points) a mértékegység, de megadhatja a betűméretet milliméterben, hüvelykben, vagy pika-pontban is. A legkisebb megadható betűméret 0,7 pont (0,25 mm), a legnagyobb megadható betűméret pedig 2160 pont (762 mm). Ezen két érték között tizedpontonként (azaz kb. 0,03 milliméterenként) állíthatja a betűméretet.

A Roll-up ablak közepén látható gombok az *igazítás* beállítására szolgálnak. A következő opciók állnak a felhasználó rendelkezésére: balra, középre (), jobbra (), kizárással (), nincs igazítás (). Balra igazításkor a szöveg bal oldala egyenes, jobb oldala pedig — a sorok hosszának különbözősége miatt — egyenetlen. Ilyenkor minden sor ugyanott kezdődik. Jobbra igazításnál pont ellenkező a helyzet: a sorok jobb oldala illeszkedik egy egyenesre, tehát minden sor ugyanott ér véget. Ekkor a szöveg bal oldala egyenetlen. Középre igazításkor a program minden sort egy képzeletbeli tengelyhez igazít, úgy hogy a sorok jobb és bal oldala ugyanolyan távolságra helyezkedjen el a tengelytől. A kizárás egy speciális igazításforma. Ekkor a sorok bal és jobb oldala is egyenes. Ezt a program úgy éri el, hogy elválasztásokat és szóközöket helyez a szövegbe. Különleges eset az is, ha nincs igazítás. Ilyenkor a sorok szóközökkel és a Forma segédeszközzel szabadon mozgathatók vízszintesen.

Az alábbi ábrán az igazításfajtákra láthat példákat.



balra középre jobbra kizárás nincs

A Character Attributes (Karakter attribútumok) parancs párbeszédablakot nyit meg, amelyben az imént említett paramétereken kívül megváltoztatható a szöveg elhelyezése (alsó, ill. felső index), valamint a tagolása (betű-, szó- és sorközök).

A Roll-up ablak tartalmaz további parancsokat is, de ezek csak szövegblokkoknál használhatók. Ezekről a parancsokról később lesz szó.

Az ablak alján található Apply (Jóváhagyás) paranccsal lehet aktualizálni a változtatásokat. A CorelDRAW! nem végzi el az ablakban kijelölt műveleteket, amíg rá nem kattint erre a gombra.

A Character Attributes ablak

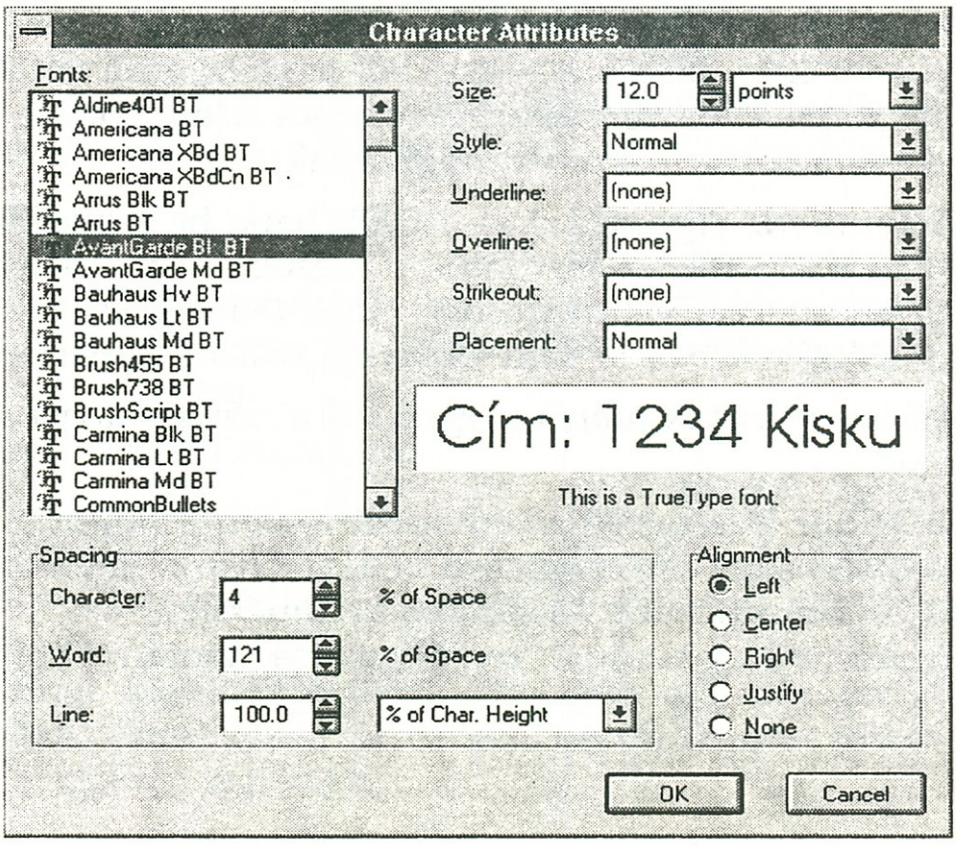
A Character Attributes (Karakter attribútumok) ablak a kiválasztott szöveg attribútumainak megváltoztatására szolgál. Az ablakban található opciók közül sok megtalálható a Text (Szöveg) Roll-up ablakban is, ezeket már nem ismertetjük részletesen.

Az ablak a következő részekből áll:

Fonts (Fontok) lista — Ebben a listában találhatók a Windows alá telepített Adobe Type 1 és True Type fontok (ezeket képes a CorelDRAW! kezelni). Az egyes fontok típusát a mellettük látható ábra jelzi (TT vagy T1). A kiválasztott betűtípus mintája az ablak közepén található mintamezőben jelenik meg. Itt egyébként a kijelölt szöveg első néhány betűje látható.

Size (Méret) — Ezzel a számmezővel, valamint a mellette található lehulló listával adhatja meg a kiválasztott szöveg méretét. A minimális betűméret itt is 0,7 pont (0,25 mm), a maximális betűméret pedig 2160 pont (762 mm).

Style (Stílus) — Ebből a lehulló listából választhatja ki a megfelelő betűstílust. Ne feledje, a CorelDRAW! nem képes betűstílusok generálására, ezért a lehulló listában csak azok a betűstílusok találhatók meg, amelyek valóban részei az adott betűtípusnak. Például, ha egy betűtípusnak csak normál és dőlt változata van, akkor nem jelenik meg a listában a Bold (Kövér) és a Bold-Italic (Kövér-dőlt) stílus.



A Character Attributes párbeszédablak

Underline (Aláhúzás) — Ebben a lehulló listában többféle aláhúzástípus közül válogathat.

Overline (Föléhúzás) — A lehulló listában az előzőhöz hasonló föléhúzástípusok találhatók.

Strikeout (Áthúzás) — Ebben a listában az előző kettőhöz hasonló áthúzástípusok találhatók.

Placement (Elhelyezés) — Ezzel a lehulló listával megadhatja a szöveg elhelyezésének módját. Ezek a következők lehetnek: Normal (Normál elhelyezés), Superscript (Felső index), Subscript (Alsó index).

Spacing (Tagolás) — Ebben a mezőben a szöveg tagolását állíthatja. Megváltoztatható a betűköz, a szóköz és a sorköz is.

Character (Betűköz) — Ebben a számmezőben a betűközt lehet megváltoztatni. Az alapegység a szóköz karakter szélessége, ennek bizonyos százaléka lehet a betűköz.

Word (Szóköz) — Itt állíthatja be a szóközt. A szóköz szélessége szintén a szóköz karakter (Alt+032) szélességéhez viszonyítható.

Line (Sorköz) — Ebben a mezőben adhatja meg a sorközök méretét. Az alapérték a betűmagasság 100 %-a, azaz az egyik sor aljától a következő sor aljáig éppen a betűmérettel megegyező sorköz van.

A sorköz megadható pontban és a betűméret adott százalékában is. Ha pontban adja meg a sorközt, vegye figyelembe a betűméretet is. Például, ha egy 16 pontos szövegnek 18 pontos sorközt ad, akkor a sorok közötti távolság 2 pont lesz, hiszen a sorközből le kell vonni az aktuális betűméretet, hogy megkapjuk a sorok közti távolságot. Ha a sorköz kisebb, mint a betűméret, akkor a sorok egymásra lóghatnak.

Alignment (Igazítás) — Itt állíthatja be a kijelölt szöveg igazítását. A következő opciók választhatók a mezőből: Left (Balra), Center (Középre), Right (Jobbra) Justify (Kizárásos), None (Nincs). Az igazítási módokról bővebben az előző részben, a Text (Szöveg) Roll-up ismertetésénél olvashat.

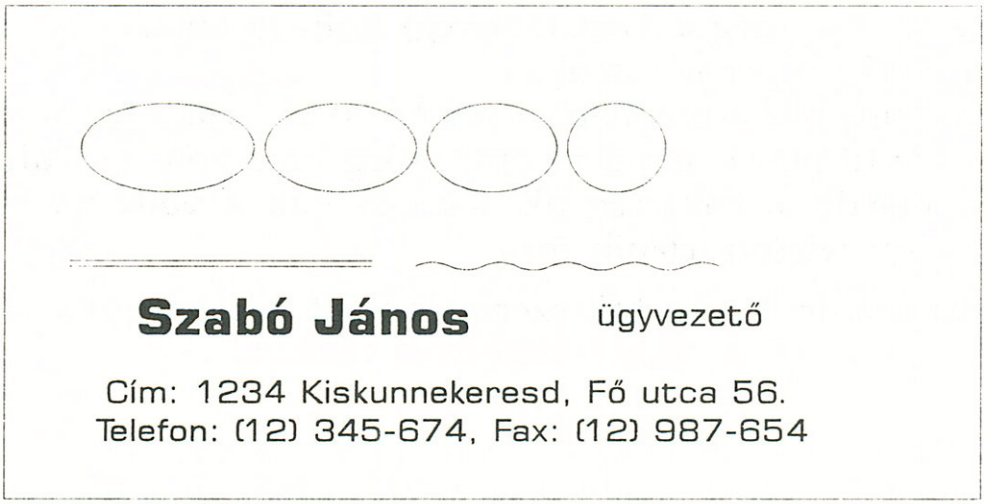
Az imént leírtak alapján végezze el a névjegykártya szövegein az alábbi műveleteket:

- Jelölje ki a nevet, majd igazítsa jobbra (Right).
- Válasszon egy megfelelő betűtípust (pl. Square 721 BT, Bold).
- Adjon a névnek 14 pontos betűméretet.
- Jelölje ki a titulust, majd igazítsa szintén jobbra.

- Válasszon egy megfelelő betűtípust (pl. Square 721 BT, Normal) és állítsa a betűméretet 9 pontra.
- Jelölje ki a címet és a telefonszámot, majd igazítsa középre ezeket.
- Válasszon egy megfelelő betűtípust (pl. ugyanazt, mint a titulusnak), és állítsa a betűméretet 9 pontra.

A módosításokat elvégezheti a Character Attributes (Karakter attribútumok) ablak segítségével, és Text (Szöveg) Roll-up segítségével is.

Ha a leírtaknak megfelelően járt el, a névjegykártya jelenlegi állapota a következő:



A névjegykártya eddig elkészített részei

Egy karakter formázása

Gyakran megesik, hogy csak egy-egy karakter attribútumait kell megváltoztatni. A példaként használt névjegykártyán a „Cím" felirat helyén egy boríték, a „Telefon" felirat helyén pedig egy telefon látható. Ezek az ábrák ugyanolyan szövegek, mint az utánuk következő adatok, de más betűtípussal írtuk őket.

Egy-egy karakter megváltoztatása több módon is történhet. A Forma segédeszközzel (↖) kijelölt karakter a Character Attributes (Karakter attribútumok) ablakban változtatható meg, a Szöveg segédeszközzel (Ⓐ) kijelölt karakter pedig a Text (Szöveg) Roll-up ablakban.

Nézzünk példákat a karakterek megváltoztatására:

- Először cserélje le a „Cím" feliratot a * (csillag) karakterre, majd a „Telefon" feliratot a ((zárójel) karakterre. Ezek a karakterek a Windings (Windows szimbólum) karakterkészletben a boríték és a telefon karakterek.
- Ha nincs felvéve a Windings karakterkészlet a Windows alá, végezze el annak felvételét az Ellenőrző Panel (Control Panel) Fontok (Fonts) részében, vagy a FontMinder program segítségével.

- Kattintson a Forma segédeszköz (↖) ikonjára, majd a megjelenő nyíl alakú kurzorral kattintson a szövegre. Ekkor a szöveg karakterei mellett kis négyzetek (fogantyúk) jelennek meg.
- Kattintson duplán a * (csillag) karakter fogantyújába. Ekkor megjelenik a Character Attributes (Karakter attribútumok) párbeszédablak.
- Válassza ki a megfelelő opciókat (jelen esetben a Fonts listából a Windings betűtípust), majd nyomjon OK-t. Ekkor a kijelölt karakteren megjelennek a változtatások: a csillag helyén egy boríték jelenik meg.
- Kattintson a Szöveg segédeszköz (A) ikonjára, majd a szövegre.
- Jelölje ki a már ismertetett módon a ((zárójel) karaktert.
- Nyissa meg a Text (Szöveg) Roll-up ablakot a TEXT (Szöveg) menü Text Roll-up parancsával.
- Állítsa be a megfelelő opciókat (válassza a felső lehulló listából a Windings betűtípust), majd nyomja meg az Apply (Jóváhagyás) gombot. Ekkor a kijelölt karakteren aktualizálódnak a változtatások: a (karakter helyén egy telefon jelenik meg.

Ha mindent a leírtak szerint csinált, a névjegykártya így néz ki:

A névjegykártya az imént elvégzett változtatásokkal

Közök interaktív változtatása, interaktív alávágás

A Forma segédeszköz (↖) nemcsak a karakterek megváltoztatására használható, hanem a szöveg tagolásának és az alávágásnak az interaktív változtatására. Ha rákattint a Forma segédeszközzel (↖) egy szövegre, megjelennek a karakterek alatt és a szöveg mellett a fogantyúk (ld. az ábrát). Ezekkel a fogantyúkkal megváltoztatható a betűköz, a szóköz és a sorköz, valamint a betűk egymáshoz viszonyított helyzete (alávágása) is.

A betűköz változtatásához:

- Kattintson a szöveg jobb oldalánál található fogantyúra (⊪▷) és tartsa nyomva az egérgombot.
- A betűköz növeléséhez mozgassa jobbra, a betűköz csökkentéséhez pedig balra a fogantyút.

A szóköz változtatásához:

- Nyomja le a Ctrl billentyűt, majd kattintson a szöveg jobb oldalánál található fogantyúra (⊪▷) és tartsa nyomva az egérgombot.
- A szóköz növeléséhez mozgassa jobbra, a szóköz csökkentéséhez pedig balra a fogantyút. A fogantyú mozgatása közben tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt is.

A sorköz változtatásához:

- Kattintson a szöveg alatt található fogantyúra (⩒) és tartsa nyomva az egérgombot.
- A sorköz növeléséhez mozgassa lefelé, a sorköz csökkentéséhez pedig felfelé a fogantyút.

Az alávágás változtatása

Alávágásnak a betűk egymáshoz igazítását értjük. Erre akkor lehet szükség, ha két karakter között — a formájukból eredően — túl kicsi, vagy túl nagy a távolság. Pl. ha egy A és egy V betű kerül egymás mellé, akkor alávágás nélkül zavaróan nagy lehet közöttük a távolság. Ez a szöveg egyenetlenségét okozhatja.

A CorelDRAW! lehetővé teszi az alávágás interaktív változtatását. Az A és a V betűt közelebb lehet mozgatni egymáshoz, így megszüntethető a zavaró rés.

Az alávágás egérrel történő változtatásához:

- Válassza ki a Forma segédeszközt (↖), majd kattintson a mozgatni kívánt karakter fogantyújába.
- Tartsa lenyomva az egérgombot és mozgassa a karaktert a megfelelő helyre.
- Ha a karakter véletlenül függőlegesen is elmozdul, válassza a TEXT (Szöveg) menü Align To Baseline (Alapvonalra igazítás) parancsát. Ennek hatására minden karakter visszaáll az alapvonalra.
- Az alávágás pontosítása és a véletlen függőleges elmozdulás megakadályozására kiválóan használható a Ctrl billentyű korlátozó hatása. Ha lenyomja ezt a billentyűt, a program nem engedi elmozgatni a karaktert az alapvonalról.

Az alávágás változtatása léptetéssel:

- Válassza ki a Forma segédeszközt (), majd kattintson a mozgatni kívánt karakter fogantyújába.
- Mozgassa el a kijelölt karaktert a megfelelő kurzormozgató billentyű segítségével. A léptetés mértékét a SPECIAL (Opciók) menü Preferences (Beállítások) parancsára megnyíló ablakban, a Nudge (Léptetés) számmezővel állíthatja be.

Megeshet, hogy az alávágás megváltoztatásánál egyszerre több karaktert kell elmozgatni. Ehhez a mozgatni kívánt karaktereket egyszerre kell kijelölni. A karakterek kijelölhetők gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombinációval. A karakterek kijelölése után az alávágás változtatásához kattintson az egyik kijelölt karakter fogantyújába, majd mozgassa el a karaktert. Az elmozgatott karakterrel együtt mozog a többi kijelölt karakter is.

Görbevonalra igazítás

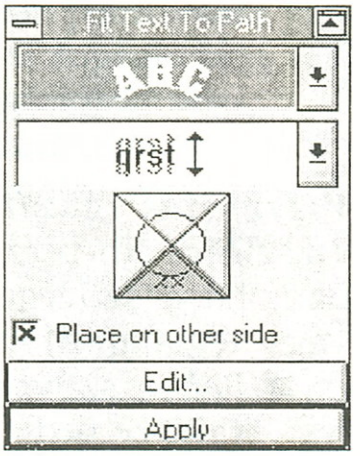
A CorelDRAW! képes egy karaktersort ráilleszteni egy tetszőleges alakú görbére (ellipszisre, téglalapra, vagy akár egy szabálytalan formára is. Erre a névjegykártya emblémájának elkészítésekor is szükség van, hiszen a „Szerelvénygyártó Betéti Társaság" felirat alakja illeszkedik a legnagyobb ellipszis alakjához.

A CorelDRAW!-ban elkészített karaktersorok tehát ráilleszthetők egy görbe körvonalára, úgy, hogy a szöveg körbeszalad a görbe mentén. Erre láthat példát az alábbi ábrán:

A görbe dinamikus kapcsolatban áll a rá illesztett szöveggel. Ha megváltoztatja a görbét, megváltozik a szöveg íve is, a szöveg tehát felveszi a görbe alakját. Egy görbén egyébként kettő, vagy több szöveg is elhelyezhető. Minden görbére helyezett szöveg külön dinamikus objektumot képez. A dinamikus kapcsolat megszakítására az ARRANGE (Elrendezés) menü Separate (Szétválasztás) parancsa szolgál.

A görbevonalra igazításhoz:

- Válassza ki a Nyíl segédeszközt (↖).
- Kattintson a szövegobjektumra, majd nyomja le a Shift billentyűt, és kattintson a célgörbére.
- A görbevonalra igazításhoz a TEXT (Szöveg) menü Fit Text To Path (Görbevonalra igazítás) parancsát kell kiválasztani. Ennek hatására megnyílik az azonos nevű Roll-up ablak.
- Állítsa be az ablakban a megfelelő opciókat, majd nyomja meg az Apply (Jóváhagyás) gombot. Ekkor a szöveg felkerül a célgörbére.



A Roll-up ablak opciói

A Fit Text To Path (Görbevonalra igazítás) parancs hatására a feNti ábrán látható Roll-up ablak nyílik meg.

Az ablakban a következő opciókat állíthatja:

Orientáció — A felső lehulló listából választhatja ki a görbére helyezett szöveg karaktereinek orientációját. A következő lehetőségek találhatók a lehulló listában:

- *Betűforgatás:* a görbére illesztett szöveg betűi követik a görbe ívét, az egyes betűk mindig merőlegesek a görbére.
- *Függőleges döntés:* ezt az opciót választva a betűk a úgy követik a görbe ívét, hogy megdőlnek. A dőlés szöge a görbe meredekségétől függ.
- *Vízszintes döntés:* ekkor a karakterek a görbe ívét vízszintes dőléssel követik. A meredekebb szakaszokon jobban megdőlnek a betűk.
- *Betűk eltolása:* ezzel az opcióval úgy helyezhetők a görbére a szövegek, hogy a betűk függőlegesek maradnak, nem torzulnak el, hanem a program eltolja azokat a görbe mentén.

Függőleges igazítás — A második lehulló listában lehet megadni, hogy a szöveg mely része illeszkedjen a görbére. Az opciók a következők:

- *Alapvonal:* a szöveg alapvonala egybeesik a görbével, a szöveg „ráül" a görbére.
- *Fent:* ezt az opciót választva a szöveg felső része (a betűk legmagasabb pontja) érintkezik a görbével.
- *Lent:* ekkor a szöveg alsó része (a betűk legalsó pontja) érintkezik a görbével. Ellentétben az alapvonalra igazítással, itt a betűk alsó nyúlványa (pl. a g betű lába) is a görbe fölött helyezkedik el.
- *Középen*: ezt az opciót választva a szöveg pontosan a görbe közepén helyezkedik el.

- *Változtatható:* ha a szöveg elhelyezését utólag kívánja változtatni, válassza ezt az opciót. Ha elvégezte a görbére illesztést, a szöveg-görbe távolságot a Nyíl segédeszközzel (↖) változtathatja meg. A görbétől való távolságot a szöveg mozgatásakor egy méretvonal és egy ellipszis jelzi, a számszerű érték pedig megjelenik az állapotjelző sorban.

Vízszintes igazítás — A harmadik lehulló listában állíthatja be a szöveg vízszintes elhelyezkedését. Ez a lista csak akkor jelenik meg a Roll-up ablakban, ha a szöveget görbékké konvertált objektumra (tehát nem ellipszisre, vagy téglalapra) szeretné illeszteni. A listában található opciók a következők:

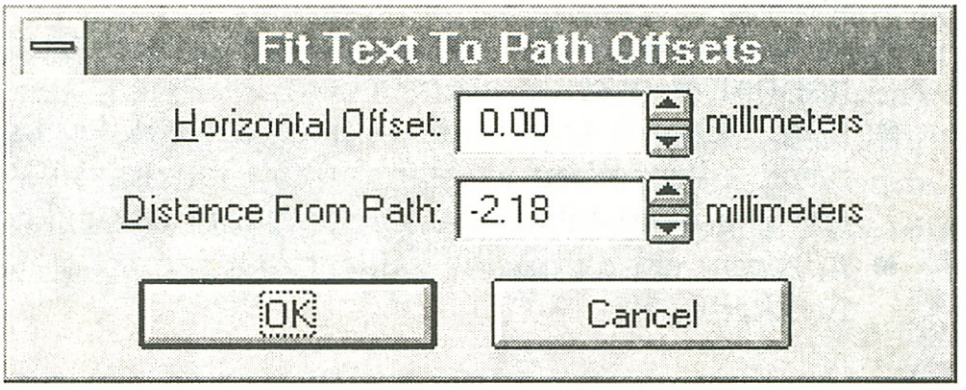
- *Bal:* a szöveg első karaktere a görbe kezdőpontjára kerül, a többi karaktere pedig a végpont irányában helyezkedik el.
- *Közép:* a szöveg a görbe kezdő és végpontja között pontosan középen helyezkedik el.
- *Jobb*: a szöveg utolsó karaktere a görbe végpontjára kerül, a többi karaktere pedig a kezdőpont irányába fut.

Negyed — Ha Ön a szöveget valódi ellipszisre, ill. téglalapra illesztette, a Roll-up ablakban megjelenik az ábrán látható Negyed ikon. Ez az ikon négy részre van osztva, és azt lehet kijelölni vele, hogy a szöveg az objektum melyik oldalára kerüljön. A program a szöveget az itt kiválasztott oldal közepére igazítja.

Elhelyezés az ellentétes oldalon — Ha a szöveget a görbe túloldalán (pl.egy ellipszis belsejében) kívánja elhelyezni, kattintson a Place on other side (Elhelyezés a túloldalon) választómezőbe. Ennek hatására a szöveg átkerül a görbe túloldalára. Ne feledje, az áthelyezés a szöveg tükrözésével jár.

Ha Ön a harmadik (vízszintes igazítás) lehulló listában megadta a szöveg vízszintes igazítását, az a túloldalon való elhelyezéssel az ellenkezőjére változik. (pl. a jobbra igazítás balra igazításra vált).

Edit (Szerkesztés) — A szöveg vízszintes és függőleges igazítása számértékekkel is elvégezhető. Ehhez kattintson a Roll-up ablak Edit (Szerkesztés) gombjára. A gomb hatására a következő párbeszédablak jelenik meg a képernyőn.



A görbére illesztett szöveg távolságának beállítására szolgáló ablak

- A Horizontal Offset (Vízszintes eltolás) mezőben a szöveg vízszintes elhelyezkedését változtathatja meg. Az eltolás az eredeti pozícióhoz viszonyított. A pozitív értékek a görbe kezdőpontja felől a végpontja felé tolják a szöveget, a negatív értékek pedig az ellenkező irányba.
- A Distance From Path (Távolság a görbétől) mezőben beállíthatja a görbe-szöveg távolságot. A távolság a szöveg alapvonalától mérendő. A pozitív értékek felfelé (ill. a görbe középpontjától távolodva) tolják el a szöveget, a negatív értékek pedig lefelé (ill. a görbe középpontja felé).

A görbére illesztett szöveg megváltoztatása

A görbére illesztett szöveg a Nyíl (↖) és a Forma (↗) segédeszközzel változtatható meg. Az előbbi segítségével elvégezhetők a szokásos műveletek (nyújtás, skálázás, döntés), valamint a szöveg-görbe távolság megváltoztatása, az utóbbi eszközzel pedig a szöveg tagolása és vízszintes elhelyezkedése módosítható.

Válassza ki a szöveget a Nyíl segédeszközzel (↖). A görbére illesztett szöveg a görbétől külön a Ctrl billentyű lenyomása után választható ki. A külön kiválasztott szöveg a megszokott módon skálázható, nyújtható, dönthető, forgatható. Ne feledje, hogy az említett változtatások után a szöveg ismét felveszi a görbe alakját.

A Nyíl segédeszközzel (↖) függetlenül kijelölt szöveg elmozgatható. A mozgatással valósítható meg a görbe-szöveg távolság interaktív változtatása. A mozgatás mértékét méretvonal mutatja. Ne feledje, a Nyíl segédeszközzel a szöveg csak függőlegesen (ill. sugárirányban) mozgatható.

A görbére illesztett szöveg a Forma segédeszközzel a megszokott módon választható ki. Ezzel az eszközzel további módosítások végezhetők a szövegen. Használhatók a Forma segédeszköz eredeti funkciói (betűköz, szóköz interaktív változtatása, interaktív alávágás) és ennek a segédeszköznek a segítségével lehet vízszintesen elmozgatni a szövegeket. Az előbbi, hagyományos műveletek ugyanúgy működnek, mint egy normál szöveg esetében. Az utóbbi műveletet a következő módon végezheti el:

- Kattintson a Forma segédeszközzel (↗) a szövegre. Ekkor megjelennek a karakterek mellett a fogantyúk.
- Jelölje ki gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombinációval az összes karaktert.
- Mozgassa el a szöveget a görbe mentén. A CorelDRAW! nem engedi, hogy a karaktereket eltávolítsa az eredeti alapvonalukról, ezért csak a görbe mentén történő mozgatás lehetséges.

A görbére helyezett szövegek szerkesztése

Mint említettük, a görbére igazítás dinamikus művelet, tehát a görbére igazított szövegek a későbbiekben is megtartják eredeti tulajdonságaikat, és igazodnak a görbe változásaihoz is. Ebből következik, hogy a görbére igazított szövegek a megszokott módon szerkeszthetők:

- Válassza ki az eszköztárból a Szöveg segédeszköz (A) ikonját, majd kattintson a szövegre.
- Végezze el a szöveg szerkesztését közvetlenül a képernyőn, vagy nyissa meg az Edit Text ablakot (Shift+Ctrl+T) és szerkessze itt a szöveget.
- A szövegszerkesztés végeztével az új szövegek a megadott paraméterek szerint felveszik a görbe alakját.

Görbék levétele a szövegről

A görbére helyezett szöveg levehető a görbéről az ARRANGE (Elrendezés) menü Separate (Elkülönítés) parancsával. Az ilyen módon elkülönített szöveg megtartja eredeti (elkülönítés előtti) formáját. A szöveg eredeti formájának visszaállításához válassza a TEXT (Szöveg) menü Straighten Text (Szöveg kiegyenesítése) és Align To Baseline (Alapvonalra igazítás) parancsait. Az előbbi paranccsal kiegyenesítheti az „elgörbített", eltorzított szöveget, az utóbbi paranccsal pedig az alapvonalra illesztheti, „elegyengetheti" a szétszórt karaktereket.

Most térjünk vissza a névjegykártyához. Az emblémában két szövegrészt illesztettünk a legnagyobb ellipszisre: „Szerelvénygyártó", „Betéti Társaság".

- Gépelje be ezeket szövegeket (külön-külön).
- Végezze el a szövegek formázását. A betűtípus egyezzen meg a cím/telefonszám betűtípusával (pl. Square 721 BT), a betűméret legyen 5 pont. Igazítsa középre a szövegeket (Center).
- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt, majd jelölje ki a „Szerelvénygyártó" szót.
- Nyomja le a Shift billentyűt, és jelölje ki a legnagyobb ellipszist.
- Válassza TEXT (Szöveg) menü Fit Text To Path (Görbére igazítás) parancsát. Ekkor megjelenik az azonos elnevezésű Roll-up ablak.
- Válassza a felső listából a „betűforgatás" opciót. A listában szereplő opciókat az előző észben ismertettük.
- Válassza a második lehulló listából a „változtatható" opciót. Ez azért szükséges, hogy később eltávolíthassuk a szöveget az ellipszistől.
- Válassza a Negyed ikon felső negyedét.
- Kattintson az Edit (Szerkesztés) gombra. Ekkor megjelenik a Fit Text To Path Options (Görbére igazítás opciói) ablak. Ezzel az ablakkal távolíthatjuk el a szöveget a görbétől.

- A Distance From Path (Távolság a görbétől) mezőben adjon meg 1 mm-es értéket. Ezzel elérheti, hogy a szöveg alapvonala egy mm távolságba kerüljön a görbétől.
- Nyomjon OK-t, majd kattintson a Roll-up ablakban az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ekkor a szöveg felkerül az ellipszis felső részére.
- Kattintson a „Betéti Társaság" szövegre, majd nyomja le a Shift billentyűt és jelölje ki ismét a legnagyobb ellipszist.
- Nyissa meg a Fit Text To Path (Görbére igazítás) Roll-up ablakot.
- Válassza a felső listából a „betűforgatás" opciót. A listában szereplő opciókat az előző észben ismertettük.
- Válassza a második lehulló listából a „változtatható" opciót.
- Válassza a Negyed ikonról az alsó negyedet. Erre azért van szükség, mert a szöveget az ellipszis alsó részén szeretnénk elhelyezni.
- Kattintson a Place On Other Side (Elhelyezés a túloldalon) választómezőbe. Ennek hatására a program az ellipszis külső részén fogja elhelyezni a szöveget.
- Kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ekkor a szöveg felkerül a görbe alsó részére.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, és válassza ki az imént görbére helyezett szöveget a görbétől és a másik szövegtől függetlenül.
- Mozgassa el a szöveget. Ekkor megjelenik a görbe alján egy méretvonal, amely mutatja, hogy milyen távolságba került a szöveg alapvonala a görbétől.
- Mozgassa két milliméter távolságba a szöveg alapvonalát a görbétől. A távolságot mozgatás közben az állapotjelző sorról is leolvashatja.
- Válassza ki az eszköztárból a Forma segédeszközt (↖), majd kattintson vele az alsó szövegre.
- Kattintson a szöveg mellett található fogantyúra. Ez a fogantyú szolgál a betűköz interaktív változtatására.
- Mozgassa el a fogantyút, és növelje a betűközt a megfelelő méretűre. Ha elsőre nem sikerült a megfelelő betűköz beállítása, ismételje meg a műveletet.

Ha mindenben a leírtak szerint járt el, akkor a névegykártyán ez látható.

3.5 Az objektumok megváltoztatása

Az objektumok megváltoztatása alatt olyan műveleteket értünk, melyek során az objektumokat alkotó görbék nem változnak meg lényegesen. Ezek a műveletek a következők: nyújtás, skálázás, forgatás, döntés.

A felsorolt műveletek elvégezhetők egérrel és a megfelelő párbeszédablakok segítségével is. Az előbbi módszer gyorsabb, hiszen az egérrel történő változtatás csupán egyetlen mozdulat, az utóbbi módszer viszont sokkal pontosabb, mert az ablakban századmilliméter pontossággal adhatja meg a művelet értékeit.

Az egérrel történő változtatáskor a kurzort csak a kijelölt objektum gumikerete követi, maga az objektum nem. Ez jelentősen felgyorsíthatja a művelet elvégzésének sebességét. Ha befejezte a változtatást, a program újrarajzolja az objektumot.

Ha nem szeretné megváltoztatni az eredeti objektumot, változtathatja annak másolatát is. A másolat elkészítésének több módja is van. A legegyszerűbb a szürke + billentyű lenyomása. Ennek hatására a CorelDRAW! elkészíti a kijelölt objektum másolatát. Gyorsan elkészíthető az objektum másolata az EDIT (Szerkesztés) menü Duplicate (Megkettőzés) parancsával is. Ha ablak segítségével módosítja az objektumot, az ablakban található Apply To Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) parancs segítségével készíthet másolatot az objektumról.

Kiválasztás

Az objektumok kiválasztásának elsajátítása igen lényeges. A CorelDRAW!-ban mielőtt bármilyen módon megváltoztatna egy objektumot, ki kell választania azt. Hogy melyik eszközt kell a kiválasztásnál használni, attól függ, hogy milyen műveletet kíván végrehajtani az objektumon. A szövegműveletekhez nyilván a Szöveg segédeszközt (A) kell használni, az objektumok átformálásához pedig a Forma segédeszközt (↖). Ebben a részben azokról a műveletekről lesz szó, amelyek a Nyíl segédeszközzel (↖) végezhetők el.

Az objektumok kiválasztása több módon is elvégezhető. A módszer mindig attól függ, hogy milyen körülmények között és hány objektumot kíván kiválasztani.

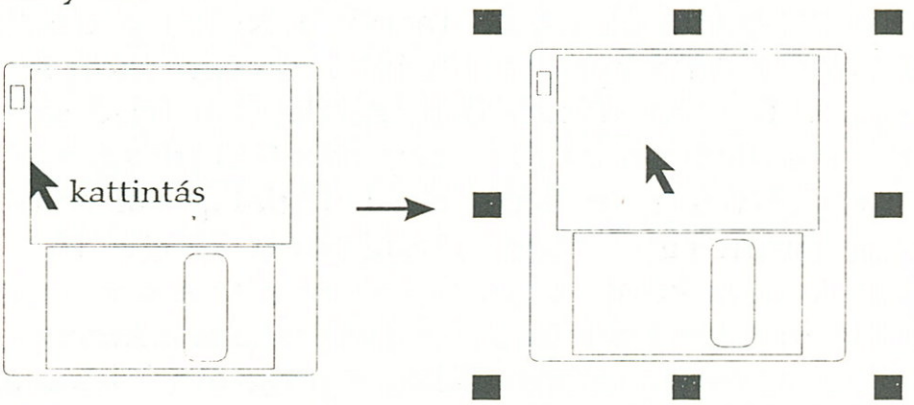
A CorelDRAW!-ban kétféle megjelenítési módban lehet dolgozni: drótkeretes és színes módban. A két megjelenítési módban különbözik az objektumok kiválasztásának módja. A megjelenítési módokról a 3.8-as részben írunk.

Egy objektum kiválasztása drótkeretes módban a következő módon történik:

- Kattintson az eszköztárban a Nyíl segédeszközre (↖).
- Kattintson a kiválasztani kívánt objektum körvonalára. Ekkor az objektum körül megjelennek a skálázást, nyújtást elősegítő fogantyúk (fekete négyzetek).

Több objektum kiválasztásához drótkeretes módban:

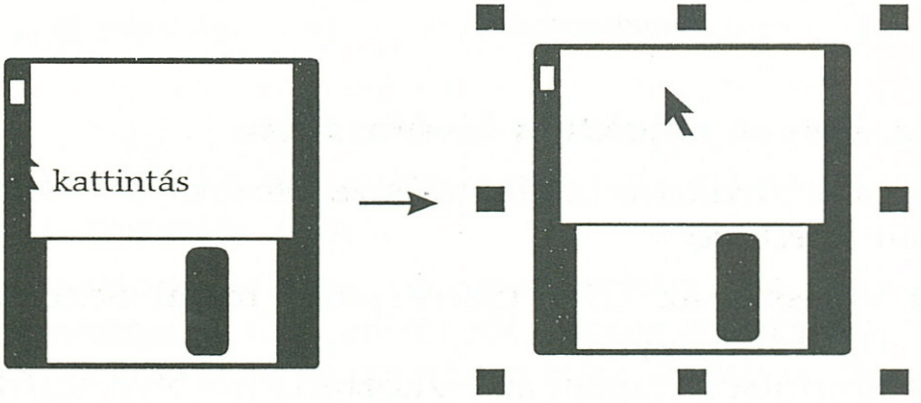
- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Kattintson az első kiválasztandó objektum körvonalára.
- Nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson sorban a többi kiválasztandó objektum körvonalára is. Ha végzett a kiválasztással, az objektumok körül megjelennek a fogantyúk.



Objektumok kiválasztása drótkeretes módban

Egy objektum kiválasztása színes szerkesztő módban:

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Ha a kiválasztandó objektumnak van kitöltője, akkor kattintson az objektum körvonalain belülre.
- Ha a kiválasztandó objektumnak nincs kitöltője, akkor kattintson az objektum körvonalára.
- A kiválasztást az objektum körül megjelenő fogantyúk jelzik.



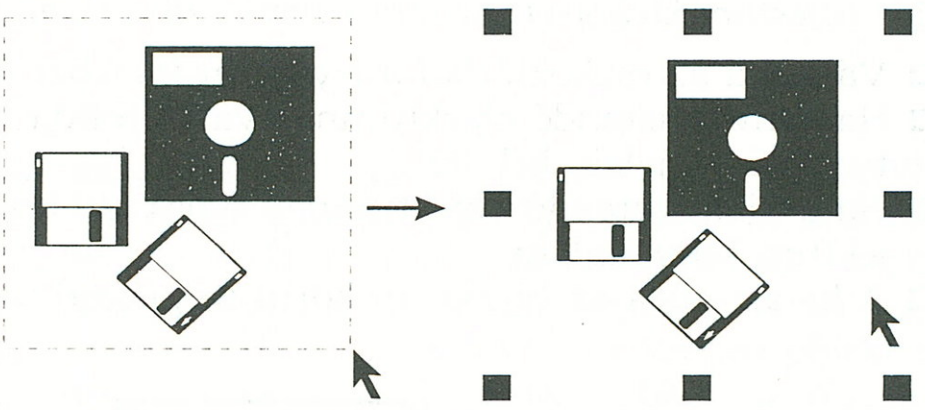
Objektumok kiválasztása színes szerkesztő módban

Több objektum kiválasztása színes szerkesztő módban:

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Kattintson az első kiválasztandó objektum körvonalára, vagy — ha van kitöltője — azon belülre.
- Nyomja le és tartsa nyomva a Shift billentyűt, majd kattintson az előbbihez hasonló módszerrel a többi kijelölendő objektumra.

Van egy *módszer, amellyel több objektum jelölhető ki egyszerre*, egyetlen egérművelettel. Ezt a módszert mindkét megjelenítési módban lehet használni. A kijelölés ekkor ún. gumikerettel történik. A gumikeretet a kijelölni kívánt objektumok köré lehet húzni. Minden olyan objektum kijelölésre kerül, amely teljes egészében a gumikereten belül helyezkedik el.

- Válassza ki az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Kattintson a kijelölni kívánt objektumokon kívülre, az objektumokat magába foglaló képzeletbeli téglalap bal felső sarkába.
- Tartsa lenyomva az egérgombot és mozgassa a kurzort az objektumokat magába foglaló képzeletbeli téglalap bal alsó sarkába. A mozgatáskor a program egy vékony, szaggatott keretet (ún. gumikeretet) rajzol az objektumok köré. A gumikeret mérete a kurzor mozgatásával változtatható.
- Ha minden kijelölni kívánt objektum a kereten belül helyezkedik el, engedje el az egérgombot. Ekkor a program kijelöli az összes olyan objektumot, amely a kereten belül található.



Objektumok kiválasztása gumikerettel

Az összes objektum kiválasztása

Ha a rajzterületen található összes objektumot ki kívánja választani, azt két módon teheti meg:

- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Select All (Mindet kiválaszt) parancsát, vagy
- Kattintson duplán az eszköztárban a Nyíl segédeszköz (↖). ikonjára. Mindkét művelet hatására kijelölésre kerül az összes objektum. A kijelölést az objektumok körül megjelenő fogantyúk (fekete négyzetek) jelzik.

Mozgatás

Az objektumok mozgathatók egérrel és ablakkal. A számértékekkel megadott mozgatás az EFFECTS (Hatások) menü Transform Roll-up (Változtatás Roll-up) parancsára megnyíló, azonos elnevezésű párbeszédablak segítségével valósítható meg.

Mozgatás egérrel

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Jelölje ki a mozgatni kívánt objektumot.
- Kattintson az objektumba, vagy annak körvonalára, tartsa nyomva az egérgombot és mozgassa el az egeret.

Az egér elmozdításakor az kurzor kereszt alakot vesz fel, és megjelenik az objektumot szimbolizáló szaggatott téglalap. Ha előzőleg kiválasztotta a Preferences (Beállítások) párbeszédablak View (Nézet) részében a Draw When Moving (Rajzolás mozgatáskor) választómezőt, akkor a mozgatás pár pillanatra történő felfüggesztésekor megjelenik az objektum rajza is. Ha az újrarajzolás sokáig tart, akkor szüntesse meg ennek a választómezőnek a kijelölését.

- Mozgassa az objektumot szimbolizáló téglalapot a megfelelő helyre, majd engedje el az egérgombot. Ekkor az objektum megjelenik az új helyén.

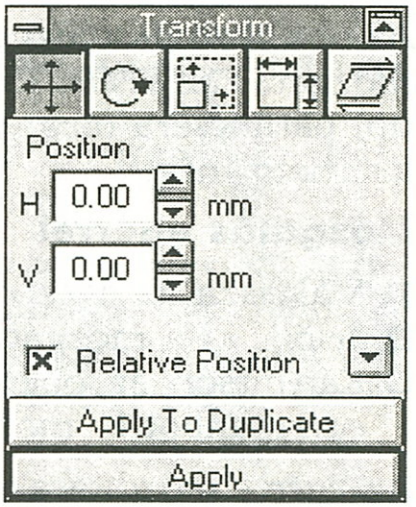
Egy objektum elmozgatható úgy is, hogy a másolata az eredeti helyén marad. Ehhez kezdje el a mozgatást a megszokott módon, majd nyomja le (a mozgatás közben) a jobb egérgombot is. Ekkor az elmozdított objektum átkerül az új helyére, és a pontos mása megjelenik az eredeti helyén.

Az objektumról más módon is készíthető másolat a mozgatás előtt: miután kijelölte a mozgatni kívánt objektumot, nyomja le a szürke + billentyűt (a numerikus billentyűzeten), majd mozgassa el az objektumot. A + billentyű hatására a program készít egy másolatot az objektumról, ezt tudja Ön elmozgatni.

Az állapotjelző sor hasznos segítséget nyújthat az egérrel történő mozgatás közben. Megjelenik benne az eredeti középponthoz viszonyított pillanatnyi távolság két koordinátája és a mozgatás szöge.

Ne feledje, a Ctrl billentyű korlátozó hatással van a műveletre. Ha egérrel történő mozgatás közben lenyomja a Ctrl billentyűt, akkor az objektum csak függőleges, vagy vízszintes irányban mozgatható el az eredeti pozíciójához képest.

Mozgatás számértékekkel



A mozgatás számértékekkel a Transform (Változtatás) Roll-up ablakban valósítható meg. Ez az ablak az EFFECTS (Hatások) menü Transform Roll-up parancsával nyitható meg. A Roll-up ablak tetején ikonok láthatók, melyekkel kiválaszthatja, hogy milyen műveletet kíván végrehajtani a kijelölt objektumon. A bal oldali ikon hatására a mozgatáshoz szükséges mezők jelennek meg az ablakban.

- Válassza ki az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖), majd jelölje ki a mozgatni kívánt objektumot.
- Nyissa meg a Transform (Változtatás) Roll-up ablakot.
- Az ablakban kétféle mozgatási típus közül választhat:

  Relatív — A program relatív mozgatáskor az eredeti objektumot a megadott értékekkel mozgatja el vízszintesen és függőlegesen. Ekkor a mozgatás mértékét a Position (Pozíció) panel H és V mezőiben kell megadni.
  - Gépelje be Position mező H számmezőjébe a vízszintes elmozgatás mértékét, a V számmezőjébe pedig a függőleges elmozgatás mértékét. A pozitív értékek jobbra, ill. felfelé történő mozgatást eredményeznek, a negatív értékek pedig ellenkező irányú mozgatást.

  Abszolút — Abszolút mozgatáshoz szüntesse meg a Relative Position (Relatív pozíció) választómező kijelölését. Ez a választómező eredményezi ugyanis a relatív mozgatást. Ha a választómező nincs kiválasztva, abszolút mozgatás valósítható meg. Az abszolút mozgatáskor a Position (Pozíció) panel H és V számmezőiben az objektum egyik részének új pozícióját kell megadni. Azt, hogy az objektum mely része kerüljön a megadott pozícióba, az ablakban látható (lefelé mutató) nyíl megnyomása után megjelenő választómezők segítségével lehet kiválasztani.
  - Adja meg a Position (Pozíció) panel H mezőjében a vízszintes koordinátát, a V mezőjében pedig a függőleges koordinátát. Válassza ki a Roll-up ablak alján található választómezőkkel, hogy az objektum mely részét szeretné a megadott pozícióba mozgatni.
- Ha megadta a mozgatáshoz szükséges értékeket, kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ekkor a program elmozgatja a kijelölt objektumot az új helyére.

- Ha az objektumot az eredeti helyén kívánja hagyni, csupán annak másolatát kívánja elmozgatni, kattintson az Apply to Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) gombra. Ekkor a program elkészíti az objektum másolatát, majd azzal végzi el a műveletet.

Készítsünk most másolatot a leírt módszerekkel az embléma részeit alkotó egyenesről, ill. hullámos vonalról.

Mozgatás, másolás egérrel

- Válassza ki a Nyíl segédeszközt (↖).
- Kattintson az embléma egyik egyenesére.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt. Ez korlátozó hatással van a mozgatás műveletére.
- Mozgassa el az egyenest függőlegesen 0,5 millimétert. A mozgatás távolságát leolvashatja az állapotjelző sorról.
- A mozgatás közben nyomja le a jobb egérgombot. Ennek hatására a CorelDRAW! az objektum másolatát visszahelyezi az eredeti pozícióba.
- Ha az objektum a megfelelő helyen van engedje el mind a két egérgombot.

Mozgatás számértékkel

- Kattintson a hullámos vonalra.
- Nyomja meg a numerikus billentyűzeten található szürke + billentyűt. Ekkor a program elkészíti az objektum másolatát.
- Válassza az EFFECTS (Hatások) menüből a Transform Roll-up (Változtatás Roll-up) parancsot. Ennek hatására megnyílik a Transform (Változtatás) Roll-up ablak.
- Gépelje a Position (Pozíció) panel V (Függőleges) mezőjébe a 0,5 milliméteres értéket.
- Kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra a mozgatás végrehajtásához.

Mozgatás, másolás számértékekkel

- Kattintson a Nyíl segédeszközzel (↖) az imént elkészített hullámos vonalra.
- Nyissa meg a leírt módon a Transform (Változtatás) Roll-up ablakot.
- Gépelje ismét a Position (Pozíció) panel V (Függőleges) mezőjébe a 0,5 milliméteres értéket.
- Kattintson az Apply To Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) gombra. Ennek hatására a program elkészíti a kijelölt objektum másolatát, majd elvégzi azon a mozgatás műveletét.

Ha helyesen járt el, a névjegykártyán az alábbiak láthatók.

A névjegykártya az embléma vonalainak elkészítése után.

Nyújtás, skálázás, tükrözés

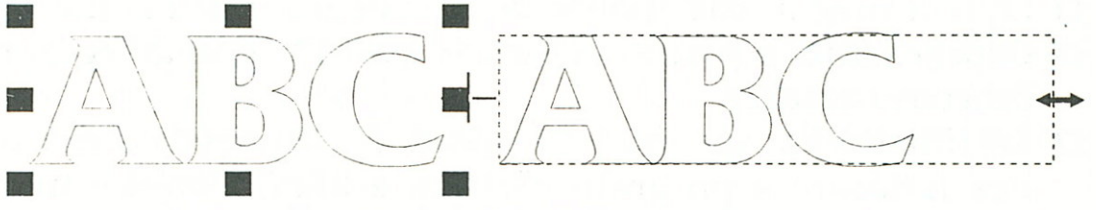
Az objektumok nyújtása alatt az arányok megváltoztatásával járó hosszabbítást, rövidítést értük. Skálázásnak nevezzük az arányok megtartása mellett végrehajtott nagyítást, kicsinyítést. A tükrözés a nyújtás speciális változata, ezért ezt is ebben a részben tárgyaljuk.

Az említett műveletek elvégezhetők egérrel és billentyűzet segítségével is.

Nyújtás, skálázás egérrel

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Jelölje ki a nyújtani, skálázni kívánt objektumot Ekkor megjelennek körülötte a fogantyúk (kis fekete négyzetek).
- Az objektum nyújtásához kattintson az egyik oldalmenti fogantyúra, majd mozgassa el azt. Ha skálázni kívánja az objektumot, a sarkokon található fogantyúk egyikét kell elmozgatnia.

A nyújtás/skálázás mértékét a művelet közben megjelenő gumikeret mutatja. Ha elérte a megfelelő méretet, engedje fel az egérgombot. A CorelDRAW! ekkor elvégzi az objektum megváltoztatását.

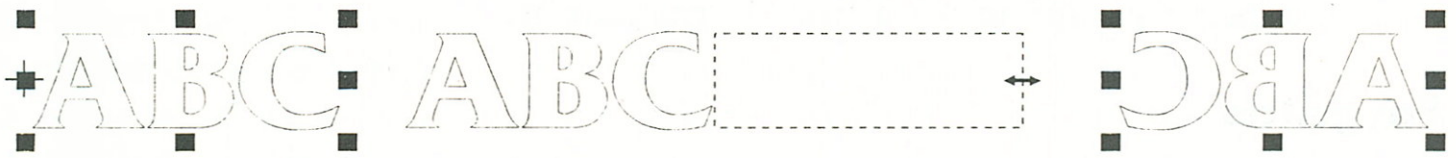


Nyújtás egérrel

Tükrözés egérrel

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Jelölje ki a tükrözni kívánt objektumot. Ekkor megjelennek körülötte a fogantyúk.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, majd kattintson az egyik fogantyúra és mozgassa át a vele szemközti fogantyún. Ha egy oldalmenti fogantyút mozgat el, az objektum tengelyesen tükröződik. A sarkokon található fogantyúkkal középpontos tükrözés valósítható meg.
- Ha végzett a tükrözéssel engedje el az egérgombot és a Ctrl billentyűt.

Az alábbi ábrán az imént ismertetett módszert láthatja lépésenként.

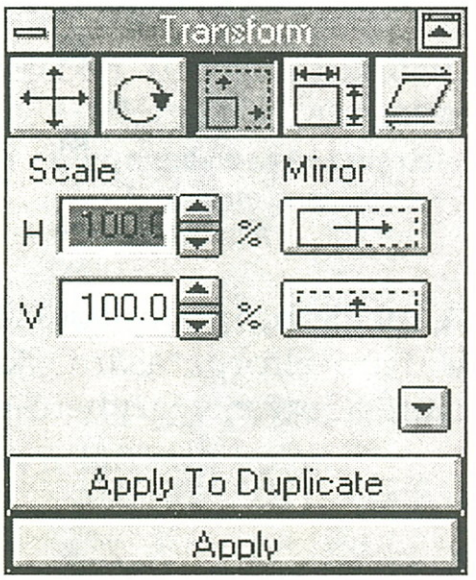


A Ctrl és a Shift billentyűk korlátozó hatással vannak az említett műveletekre. A Ctrl billentyűt lenyomva tartva csak 100 %-os nyújtás/skálázás végezhető el. A Shift billentyű lenyomása azt eredményezi, hogy az objektum középpontja a művelet közben nem mozdul el, tehát a művelet a két szemközti oldalra egyszerre érvényes. A két gombot egyidőben lenyomva mindkét korlátozás hatása érvényesül.

Az állapotjelző sor segítséget ad a nyújtás, skálázás pontos elvégzéséhez, ugyanis a művelet végzése közben állandóan mutatja a nyújtás, skálázás pontos értékét. Ne feledje, az állapotjelző sorban lévő érték az aktuális változtatásokat mutatja, nem az összes addigi változtatást. A negatív érték tükrözéssel egybekötött nyújtást/skálázást jelent.

Nyújtás, skálázás, tükrözés számértékekkel

- Jelölje ki a Nyíl segédeszközzel (↖) a módosítani kívánt objektumot.
- Válassza az EFFECTS (Hatások) menüből a Transform Roll-up (Változtatás Roll-up) parancsot.
- A megjelenő Roll-up ablak tetején található ikonok közül válassza ki a középsőt (⊡). Ennek hatására a Roll-up ablakban megjelennek a nyújtásra, skálázásra, tükrözésre szolgáló mezők.
- Írja be a nyújtás értékeit a Scale (Skálázás) panel H (vízszintes) és V (függőleges) mezőibe. Ha mindkét mezőbe ugyanazt az értéket írja,



az skálázást jelent, hiszen az objektum ilyenkor arányosan változik. Ha a két érték különbözik, akkor az objektum megnyúlik, arányai megváltoznak.

- Ha tükrözni kívánja a kijelölt objektumot, Kattintson a Mirror (Tükrözés) panel gombjaira. A H (Vízszintes) mező mellett a vízszintes tükrözésre szolgáló gomb található, a V (Függőleges) mező mellett pedig a függőleges tükrözést megvalósító gomb. Ha mindkét gombot megnyomja, az középpontos tükrözést eredményez, tehát egyenértékű azzal ha a sarkokon található fogantyúk egyikét mozgatja el tükrözés közben.
- A művelet elvégzéséhez kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ha az objektum másolatával kívánja a műveletet elvégezni, kattintson az Apply to Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) gombra.

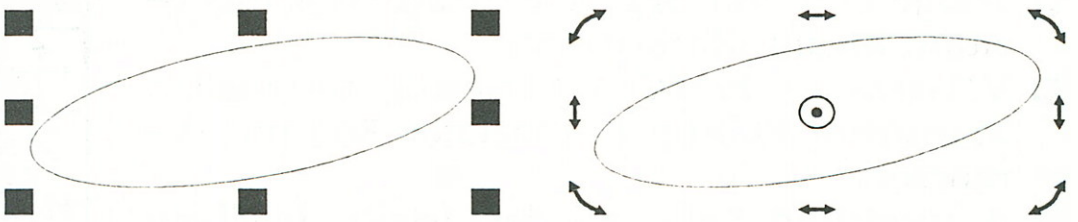
Forgatás

Az objektumok elforgatgatók egy megadott középpont körül, az óramutató járásával egyező, vagy ellenkező irányba. A forgatás elvégezhető egérrel, vagy a Transform (Változtatás) Roll-up ablak segítségével.

A Roll-up ablakkal történő forgatáshoz csak ki kell jelölni a forgatni kívánt objektumot, az egérrel történő forgatásnál azonban más a helyzet. Az objektum kijelölésekor megjelenő fogantyúk nem használhatók forgatásra. Meg kell tehát jeleníteni azokat a fogantyúkat, amelyekkel el lehet forgatni az objektumot. Ehhez:

- Kattintson rá ismét a már kijelöl objektumra, vagy
- Kattintson rá duplán egy kijelöletlen objektumra.

Mindkét művelet hatására az alábbi ábrán látható fogantyúk jelennek meg az objektum körül. Ezzel a módszerrel egyébként könnyen lehet váltogatni a két fogantyútípust.

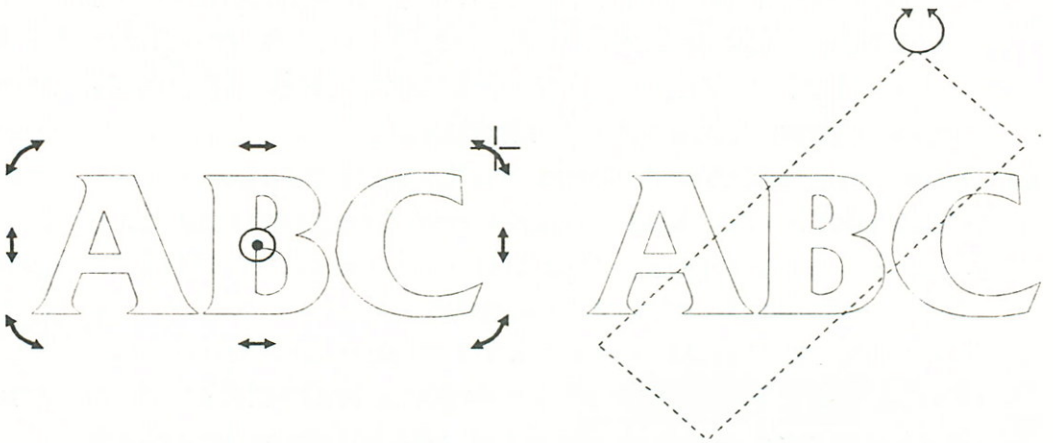


Az egyszeri és a dupla kattintásra megjelenő fogantyúk

A megjelenő fogantyúk közül csak a sarkokon találhatók alkalmasak az objektum elforgatására. Az oldalak mentén található fogantyúkkal az objektum döntése végezhető el. A döntésről a következő részben lesz szó.

Forgatás egérrel

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Jelölje ki a forgatni kívánt objektumot a fent leírt módon. Kattintson rá kétszer a megfelelő objektumra, hogy megjelenjenek azon a forgatáshoz szükséges fogantyúk.
- A forgatás középpontját egy kör jelzi. Ez a kör eredetileg az objektum középpontjában található. Ha máshová kívánja helyezni a forgatási középpontot, akkor kattintson rá erre a körre és mozgassa a megfelelő helyre.
- Ha a forgatás középpontja a megfelelő helyen van, mozgassa a kurzort a sarkokon található fogantyúk egyikére. Ekkor a kurzor kereszt alakúra vált.
- Nyomja le az egérgombot és mozgassa el az egeret. Ekkor megjelenik az objektum gumikerete. Ez a keret mutatja a forgatás mértékét.
- Forgassa el az objektumot a megfelelő szögben, majd engedje el az egérgombot.



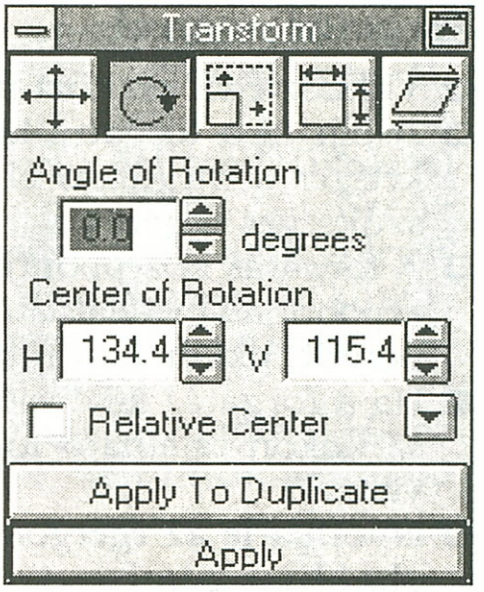
Forgatás egérrel

A forgatásra korlátozó hatással van a Ctrl billentyű. Ha a forgatás közben lenyomja ezt a billentyűt, a forgatás csak bizonyos szögenként végezhető el. A korlátozás szögét a Preferences (Beállítások) párbeszédablak General (Általános beállítások) részében, a Constrain Angle (Korlátozás szöge) mezőben állíthatja be.

Az állapotjelző sor segítségére lehet a forgatás elvégzésében, ugyanis minden pillanatban mutatja a forgatás szögét. Ne feledje, ez az érték csak az aktuális forgatás szögét jelenti, nem az összes, az objektumon elvégzett forgatás szögét.

Forgatás számértékekkel

- Kattintson az eszköztárban a Nyíl segédeszközre (↖), majd jelölje ki a forgatni kívánt objektumot.
- Válassza az EFFECTS (Hatások) menü Transform Roll-up (Változtatás Roll-up) parancsát. Ekkor megnyílik az azonos nevű Roll-up ablak.



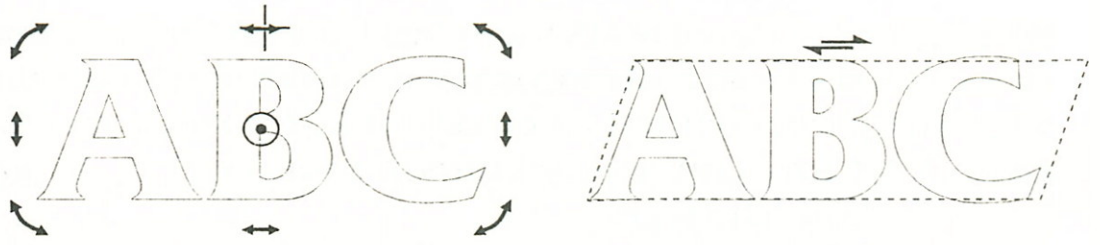
- Válassza a Roll-up ablak felső részén található ikonok közül a másodikat (↻). Ennek hatására a Roll-up ablakban megjelennek a forgatásra szolgáló mezők.
- Adja meg a forgatás középpontját a Center of Rotation (Forgatás középpontja) mezőkben. Ez két módon lehetséges:
  - *Abszolút koordinátákkal* — Ekkor a program a rajzterület egy pontját jelöli ki a forgatás középpontjaként. A koordinátákat a vonalzóról is le lehet olvasni.
  - *Relatív koordinátákkal* — Ebben az esetben a forgatás, ill. a középpont elhelyezése az objektum egyik részéhez viszonyítva történik. Ha rákattint a Roll-up ablakban található — lefelé mutató — nyílra, akkor az ablak kiegészül. A megjelenő választómezőkkel kiválaszthatja, hogy az objektum mely részéhez viszonyítsa a program a forgatási középpont eltolását.
- Adja meg az Angle of Rotation (Forgatás szöge) mezőben a forgatás szögét. Pozitív értékek hatására a program az óramutató járásával ellenkező irányba forgatja az objektumot, negatív értékek hatására pedig az óramutató járásával egyező irányba.
- A művelet elvégzéséhez kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ha az objektum másolatával kívánja a műveletet elvégezni, kattintson az Apply to Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) gombra.

Döntés

Ha kétszer kattint egy kijelöletlen objektumra, megjelennek a nyíl alakú fogantyúk. Ezek egy része az objektum forgatására szolgál, a többi fogantyúval pedig az objektum döntését lehet elvégezni. A döntés — a forgatáshoz hasonlóan — elvégezhető egérrel és számértékekkel is. Az előbbi módszer gyors, az utóbbi viszont pontos döntést tesz lehetővé.

Döntés egérrel

- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖).
- Jelölje ki az objektumot forgatásra/döntésre az imént leírt módon. Ha helyesen járt el, az objektum körül megjelennek a nyíl alakú fogantyúk.
- Ha vízszintesen kívánja megdönteni az objektumot, kattintson a vízszintes oldalon található nyilak egyikére.
- Ha függőlegesen kívánja megdönteni az objektumot, kattintson a függőleges oldalon található nyilak egyikére.



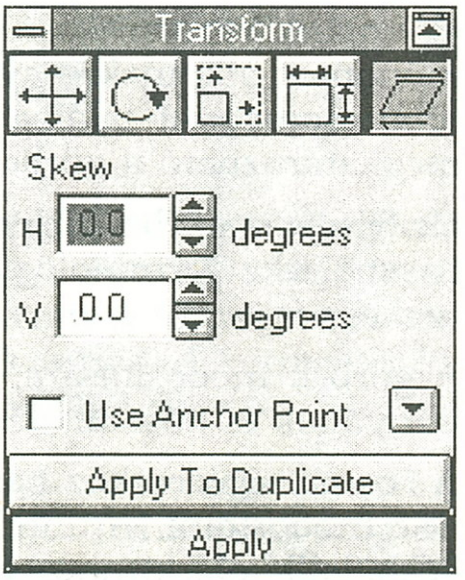
Döntés egérrel

- Tartsa lenyomva az egérgombot és mozgassa el az egeret. Ekkor megjelenik az objektum dőlését mutató gumikeret.
- Döntse meg az objektumot a kívánt mértékben, majd engedje el az egérgombot. Az egérgomb felengedésekor a CorelDRAW! elvégzi az objektum döntését.

A döntés művelete — a forgatáshoz hasonlóan — a Ctrl billentyűvel korlátozható. Ha lenyomja a Ctrl billentyűt, akkor a forgatást csak a megadott szögenként végezheti el. A döntés szögének korlátozását a Preferences (Beállítások) párbeszédablak General (Általános beállítások) részében, a Constrain Angle (Korlátozás szöge) mezőben végezheti el.

Az állapotjelző sor segítségére lehet a döntés pontos elvégzésében, ugyanis a művelet minden pillanatában mutatja a döntés szögét. Ne feledje, ez az érték csupán a legutóbbi döntés szögét jelenti, nem az összes — az objektumon elvégzett — döntés szögét.

Döntés számértékekkel



- Válassza az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖), majd válassza ki a dönteni kívánt objektumot.
- Válassza az EFFECTS (Hatások) menüből a Transform Roll-up (Változtatás Roll-up) parancsot. Ennek hatására megnyílik az azonos nevű Roll-up ablak.
- Válassza a Roll-up ablak tetején található ikonsorból az utolsó (jobb szélső) ikont. Ekkor az ablakban megjelennek az objektumok döntésére vonatkozó opciók.
- Írja be a Skew (Döntés) panel H (Vízszintes) és V (Függőleges) mezőibe a vízszintes és a függőleges döntés szögét. Ha csak egy irányba kíván dönteni, a másik mezőt hagyja üresen.

Alapesetben a CorelDRAW! az objektum középpontjához viszonyítva végzi el a döntést. Ez azt jelenti, hogy a döntés folyamán (legyen az vízszintes, vagy függőleges döntés) az objektum középpontja mozdulatlan marad. Rögzíteni lehet azonban az objektumok más részét is. Ez az ún. kapocspontok használatával lehetséges.

Ha használni kívánja a kapocspontokat, kattintson az ablak alján található Use Anchor Points (Kapocspontok használata), majd nyissa meg a Roll-up ablak alsó részét a felirat mellet található — lefelé mutató — nyíl segítségével.

A nyíl hatására az ablak alján választómezők jelennek meg. Ezekkel választhatja ki, hogy az objektum mely részét kívánja a döntés során rögzíteni.

A művelet elvégzéséhez kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ha az objektum másolatával kívánja a műveletet elvégezni, kattintson az Apply to Duplicate (Jóváhagyás a másolatra) gombra.

3.6 Objektumok átformálása

A Négyszög (□), Ellipszis (○) és Szöveg (A) segédeszközökkel elkészített objektumok — tehát a CorelDRAW! alap objektumai — mind görbékből állnak. Egy görbét egy kezdőpont, egy végpont és a görbe ívét megadó érintők határoznak meg. Egy összetettebb, több görbeszakaszból álló objektumban több kezdő és végpont található. Ha egy görbeszakasz végpontja egybeesik egy másik görbeszakasz kezdőpontjával, akkor a kezdő és a végpont ún. csomópontot alkotnak. Egy több görbeszakaszból álló objektumban általában több csomópont található. A csomópontokon átmenő érintő szakaszokkal meghatározható a görbe íve.

Ne feledje, a görbe kifejezést itt a két csomópontot összekötő vonalszakaszra használjuk. Terminológiánk szerint görbének számít egy teljesen egyenes szakasz is.

A görbék módosítására, a csomópontok mozgatására, az érintő szakaszok irányának és hosszának megváltoztatására a Forma segédeszköz (↖) szolgál.

A Forma segédeszköz használata függ attól, hogy milyen objektumot kíván vele módosítani. A CorelDRAW! kétféle objektumot különböztet meg: görbékből álló objektumot, és „valódi", azaz nem görbékből álló objektumot. Az utóbbiak a következők: valódi téglalap, valódi ellipszis, valódi szövegobjektum. A „valódi" objektumok szintén megváltoztathatók a Forma segédeszközzel (↖), de egész másképp, mint a görbékből álló objektumok. A valódi objektumok azonban görebékké konvertálhatók, így azokkal a görbékkel végezhető műveletek is elvégezhetők. *Figyelem!* Ha egyszer görbékké konvertált egy valódi objektumot, az később nem konvertálható vissza valódi objektummá, tehát elveszti eredeti tulajdonságait.

A Ceruza segédeszközzel (✎) rajzolt objektumoknál nincs szükség görbékké konvertálásra, mert a CorelDRAW! a Ceruza segédeszköz használatakor rögtön görbéket állít elő.

A Forma segédeszköz (↖) kiegészítésére van egy Roll-up ablak, amelyben az egérrel el nem végezhető görbeműveletek találhatók. Ebben a Roll-up ablakban találhatók például a csomópontok szétbontására, egyesítésére vonatkozó parancsok.

Az objektumok kiválasztása a Forma segédeszközzel

Az objektumok átformálásához először ki kell választani azokat. Ehhez kattintson az eszköztárban a Forma segédeszköz (↖) ikonjára. A kurzor ennek hatására nyíl alakúra változik. A megjelenő kurzorral kattintson a módosítani kívánt objektumra. Ekkor nem a Nyíl segédeszköznél (↖) megszokott fogantyúk jelennek meg, hanem az objektum csomópontjai. A csomópontok helye és száma az objektumok típusától és formájától függ.

A Forma segédeszközzel (↖) egyeszerre egy objektum szerkeszthető. Ha egyszerre több objektum volt kijelölve, a Forma segédeszköz kiválasztásakor megszűnik azok kijelölése. Ilyenkor Önnek kell kiválasztania a szerkeszteni kívánt objektumot.

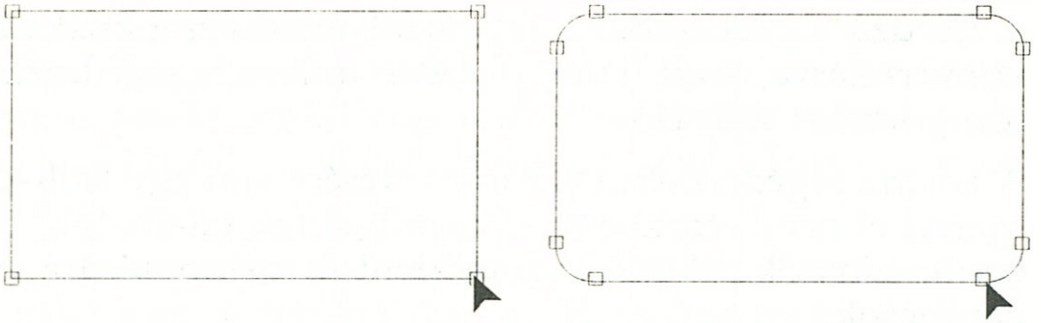
Az objektumokon megjelenő csomópontok egyszerű kattintással jelölhetők ki. Szövegek és görbék esetén egyszerre több csomópont is kiválasztható. Erre használhat gumikeretet, vagy a Shift+kattintás kombinációt. a kiválasztott csomópontok fekete négyzetekként jelennek meg.

Valódi objektumok formálása

Ha Ön egy objektumot a Nyíl segédeszköz (↖) segítségével változtat meg, annak formája nem változik meg lényegesen, csupán az arányai, a mérete, az elhelyezkedése. A Forma segédeszközzel (↖) az objektumok formája is lényegesen befolyásolható, akkor is, ha azok valódi objektumok. A Forma segédeszköz (↖) hatása a módosítani kívánt objektum típusától függ.

Téglalapok (négyzetek)

A Forma segédeszközzel (↖) le lehet kerekíteni a valódi (tehát Négyszög segédeszközzel (□) rajzolt) téglalapok sarkait. Ha a Forma segédeszközzel rákattint egy valódi téglalapra, megjelenik azon négy ellenőrző pont. Ezek szolgálnak a sarkok lekerekítésére.



Téglalapok sarkainak lekerekítése

A kerek sarkú téglalap készítéséhez:

- Válassza ki a téglalapot a Forma segédeszközzel (↖).
- Tartsa lenyomva az egérgombot, és mozgassa el a kurzort a téglalap oldalával párhuzamosan. Ekkor a sarkokon található ellenőrző pontok kettéválnak, a téglalap sarkai lekerekednek. A kerekítés mértékét az egér mozgatásával szabályozhatja.
- Ha végzett a téglalap lekerekítésével, engedje el az egérgombot.

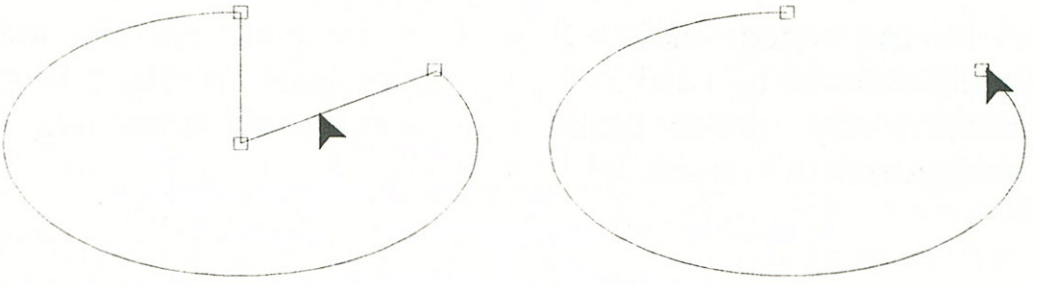
Az állapotjelző sor segítségére lehet a sarkok lekerekítése közben. Ez ugyanis a kerek sarkokoz illeszthető kör sugarát, tehát a kerekítés mértékét.

Ellipszisek (Körök)

A Forma segédeszközzel (↖) a valódi (Ellipszis segédeszközzel (⬭) készített) ellipszisekből, körökből körszeleteket, köríveket lehet készíteni.

Körszelet, körív készítéséhez:

- Válassza ki a módosítani kívánt kört a Forma segédeszközzel (↖).
- Kattintson a kör tetején megjelenő csomópontra és mozgassa el a kör kerülete mentén. Ennek hatására a kör „megnyílik".
- Ha körszeletet kíván készíteni, mozgassa a kurzort a körön belül. Ilyenkor a program összeköti a kör középpontját a csomópontokkal. Körív készítéséhez mozgassa a kurzort a körön kívülre. Ennek hatására a CorelDRAW! elhagyja a középpontot a csomópontokkal összekötő egyeneseket, így a körből körív lesz.
- Ha a körszelet, körív mérete a megfelelő, engedje el az egérgombot.



Körszelet, körív készítése

Az állapotjelző sor segítségére lehet a körszelet, körív elkészítésében. Itt ugyanis megjelenik a körszelet, körív nyílásszöge. A 0 fok „3 óra" irányában (vízszintesen) van, ezért a szétnyitást 90 foknál lehet elkezdeni.

A Ctrl billentyű korlátozó hatással van a körszelet, ill. körív rajzolására. A billentyű lenyomásával korlátozni lehet a nyílásszöget. A korlátozás mértékét a Preferences (Beállítások) párbeszédablak General (Általános beállítások) részében, a Constrain Angle (Korlátozás szöge) mezőben állíthatja be.

Ne feledje, a program a köríveket körszeleteket úgy kezeli, mintha azok teljes körök lennének. Vegye figyelembe az objektumok igazításakor, átalakításakor ezt a tényezőt is. *Ha azt szeretné, hogy a program a körszeletet, körívet önmagában kezelje, alakítsa azt görbékké.* Tartsa szem előtt, hogy a görbékké alakított objektumok nem kezelhetők az eredeti módszerekkel.

Szövegek

A Forma segédeszközzel (↖) megváltoztathatók a valódi (tehát Szöveg segédeszközzel (A) készített) szövegek is. Ha rákattint egy karaktersorra, minden karakter mellett megjelenik egy fogantyú, és a szöveg mellett és alatt további két fogantyú. Az utóbbi két fogantyúval a betűközt, a szóközt és a sorközt lehet megváltoztatni. Ennek módját a „Tagolás interaktív változtatása" részben ismertettük.

A karakterek mellett megjelenő fogantyúkkal kiválaszthatók a karakterek. A kiválasztott karakterekkel a következő műveletek végezhetők el:

- *Mozgatás* — Kattintson mozgatni kívánt karakter melletti fogantyúba, tartsa elnyomva az egérgombot és mozgassa a karaktert az új helyére.
- *Alávágás változtatása* — Ez tulajdonképpen vízszintes mozgatást takar. Az alávágás interaktív változtatásáról az előző részben írtunk.
- *Karakterattribútumok változtatása* — Ha duplán kattint a módosítandó karakter melletti fogantyúba, megjelenik a Character Attributes (Karakter Attribútumok) párbeszédablak. Ebben megváltoztathatja a kijelölt karakter minden szövegparaméterét.
- *Körvonal és kitöltő változtatása* — A CorelDRAW! lehetővé teszi egy-egy karakter, vagy karaktercsoport körvonalának és kitöltőattribútumának megváltoztatását. Ehhez ki kell jelölni a módosítani kívánt karaktert (vagy karaktereket) és a szokott módon el kell végezni a módosítást. A körvonal és kitöltőattribútumok változtatásáról a 3.9-es és a 3.10-es részben lesz szó.

Téglalapok, ellipszisek, szövegek görbévé konvertálása

Ha az említett objektumok formáját kívánja megváltoztatni, görbékké kell konvertálnia azokat. Erre szolgál az ARRANGE (Elrendezés) menü Convert To Curves (Görbékké konvertálás) parancsa.

A görbékké konvertált objektumok elvesztik eredeti tulajdonságaikat, nem kezelhetők ugyanúgy, mint a valódi objektumok. Ha egy téglalapot konvertál görbékké, többé nem kerekítheti le a sarkát a szokott módon, a görbékké konvertált ellipszisből sem lehet a leírt módon körívet, körszeletet készíteni, a görbékké konvertált szövegek pedig nem szerkeszthetők, nem formázhatók többé. Járjon el körültekintéssel a görbékké konvertáláskor. Ha véletlenül görbékké konvertált egy objektumot, az EDIT (Szerkesztés) menü Undo (Visszaállít) paranccsal még visszaállíthatja annak eredeti állapotát.

Téglalapok görbékké konvertálása

A görbékké konvertált téglalapok négy sarkán négy csomópont jelenik meg, kivéve, ha a görbékké konvertálás előtt lekerekítette annak sarkát. Ilyenkor minden sarkon két-két csomópont jelenik meg. A görbékké konvertált téglalapok oldalait egyenesek alkotják.

Ellipszisek görbékké konvertálása

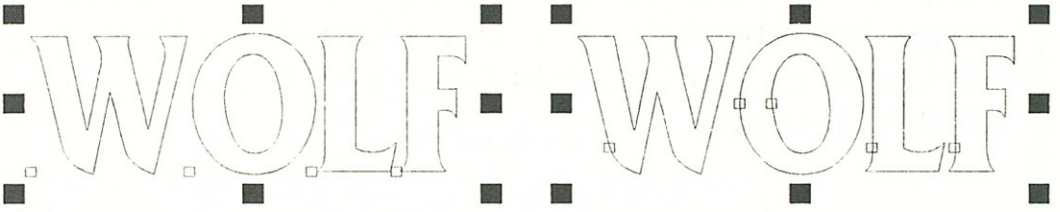
A görbékké konvertált ellipsziseken szintén négy csomópont jelenik meg. A csomópontokon keresztülmenő érintő szakaszok segítségével lehet az ellipszisek formáját változtatni.

Szövegek görbékké konvertálása

Görbékké csak viszonylag egyszerű karaktersorokat konvertálhat. A 250 karakternél hosszabb szövegek már nem konvertálhatók görbékké. Szintén nem lehet görbékké konvertálni a szövegdobozba bevitt szövegeket.

A szövegek görbékké konvertálása akkor szükséges, ha olyan speciális hatást kíván azokon alkalmazni, amit csak a Forma segédeszközzel (↖) lehet létrehozni, a CorelDRAW! más eszközeivel nem. A görbékké konvertált szöveg nem szerkeszthető többé a megszokott módon, ezért mielőtt görbékké konvertálna egy szöveget, győződjön meg annak helyességéről.

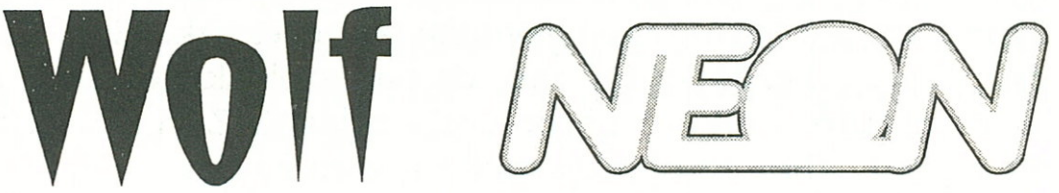
Szöveg görbékké konvertálása



szöveg görbe

A szövegek görbékké konvertálásában szinte korlátlan lehetőségek rejlenek. A görbékké konvertált szövegekkel olyan grafikai hatások érhetők el, melyeket nehéz más eszközökkel utánozni. Az alábbi ábrán két olyan grafikát láthat, amelyet görbékké konvertált szövegekből készítettünk.

Különleges hatások görbékké konvertált szövegekkel



A grafikák elkészítéséhez először begépeltük a megfelelő szövegeket. Ezeknek a szövegeknek karakterenként csupán egy csomópontja volt. A görbékké konvertálásákor azonban minden görbeszakasz külön csomópontot kap, így a szövegen (annak bonyolultságától függően) megjelenek a megfelelő csomópontok.

Ha a szövegnek csak egy részét kívánja módosítani, vigye be azt külön. Így lehetőség lesz a szöveg többi részének későbbi szerkesztésére is.

Néhány betű több algörbéből áll. Ilyen például az O betű, amely tulajdonképpen két ellipszis kombinációjával készíthető el. Ha törölni szeretné valamelyik algörbét, végezze el a törlést csomópontonként, vagy válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Break Apart (Kombináció feloldása) parancsát. Az utóbbi művelet hatására a görbe részgörbékre esik. Az egyes részgörbéket a CorelDRAW! ekkor külön objektumokként kezeli.

Görbék formálása

A Forma segédeszközzel (↖) lehet módosítani a görbékké konvertált, a Ceruza segédeszközzel (✎) rajzolt és a kívülről érkező (importált) objektumok formáját. Ezek az objektumok mozgatható csomópontokból, és az azokat összekötő görbeszakaszokból állnak. A görbeszakaszok ívét a csomópontokon átmenő érintő szakaszok határozzák meg. Ezek iránya és hossza szintén megváltoztatható.

Alapvető fogalmak

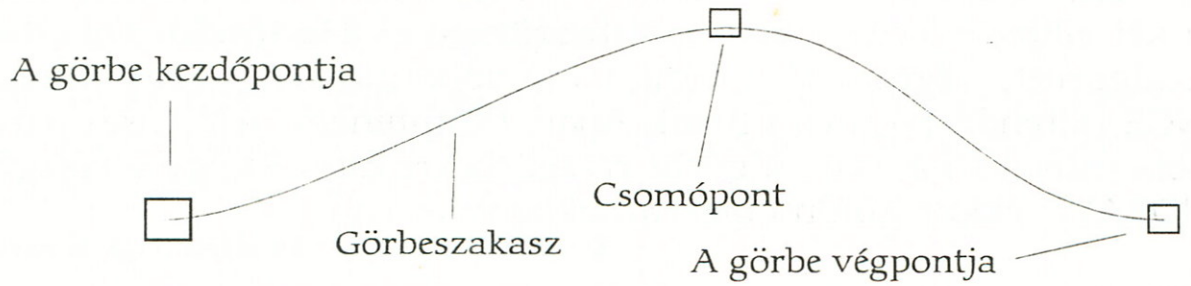
A CorelDRAW! minden objektuma (kivéve a bittérképeket) kisebb egységekből, ún. görbékből áll. Az objektumokat elképzelhetjük úgy, mint egy görbékből álló „csontvázat". Ha ez a csontváz körbezár egy területet, akkor a vonalakon belül található rész kitölthető valamilyen mintával, vagy színnel. Egy objektum tehát lehet nyitott és zárt.

Az objektumok általában feloszthatók kisebb szegmensekre. Ezek a szegmensek a görbék. A görbeszakaszok egyesítéséből keletkeznek a nagyobb objektumok. Egy göbének van egy kezdő és egy végpontja. Ha egy objektum több összefüggő görbeszakaszból áll, akkor egy-egy görbeszakasz végpontja egyben egy újabb görbeszakasz kezdőpontja is lehet. Az ilyen egybeeső kezdő-végpontokat *csomópontoknak* nevezzük. Egy összetett objektumnak csupán egy kezdőpontja van, de ha az objektum zárt, akkor ez is egybeesik az objektumot alkotó görbe végpontjával. Zárt objektumoknál a kezdőpont az a pont, ahol az objektumot rajzolni kezdte.

Az ívelt (nem egyenes) görbeszakaszokhoz tartozik egy vagy két ellenőrző pont is. Az ellenőrző pontok a szakasz kezdő és végpontját metsző érintő szakaszok végén helyezkednek el. Az ellenőrző pontok mozgatásával megváltoztatható a görbe íve. Az egyenes görbeszakaszokhoz nem tartoznak ellenőrző pontok és érintő szakaszok.

Csomópontok, görbeszakaszok kiválasztása

Ha kiválaszt egy görbékből álló objektumok a Forma segédeszközzel (↖), az alábbi ábrán látható részek jelennek meg a görbén:



Az első görbeszakasz kezdőpontja nagyobb négyzettel van jelölve, mint a többi csomópont. A Home billentyűvel bármikor kijelölheti a kezdőpontot.

Miután kiválasztotta a szerkeszteni kívánt objektumot, ki kell jelölnie a szerkeszteni kívánt csomópontokat is. Ezt a megszokott módon, kattintással teheti meg. Ha egyszerre több csomópontot kíván szerkeszteni, azokat a Shift+kattintás kombinációval, vagy gumikerettel választhatja ki.

Az állapotjelző sor jelzi a kiválasztott csomópontok típusát.

Ne feledje, csak az éppen kiválasztott objektum csomópontjait lehet kijelölni. Ha másik objektum csomópontjait kívánja kijelölni, válassza ki azt a Forma segédeszközzel (↖).

Egy csomópont vagy görbeszakasz kiválasztásához:

- Kattintson a csomópontra, vagy a görbeszakaszra.
- Ha a csomópontra kattintott, a csomópont tömör fekete négyzetté változik. Ez jelzi, hogy a csomópont ki van választva. Ha a csomóponthoz ívelt görbe tartozik, megjelennek a csomópontot metsző érintő szakaszok is.
- Ha a görbeszakaszra kattintott, a szakaszon megjelenik egy fekete jelölő. Ha ezután valamilyen görbeműveletet végez (pl. újabb csomópontot vesz fel), akkor az erre a pontra fog vonatkozni.

Több csomópont egyidejű kijelöléséhez:

- Nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson sorban a kijelölni kívánt csomópontokra, vagy húzzon gumikeretet a kijelölendő csomópontok köré. A csomópontok kijelölésével kijelölésre kerülnek a hozzájuk tartozó görbeszakaszok is.

Csomópontok, görbeszakaszok mozgatása

A görbék formálásának több módja van. Ha nem törekszik a pontosságra, mozgassa a görbeszakaszt a megfelelő helyre. A görbe pontosabban alakítható a csomópontok mozgatásával és az ellenőrző pontok igazításával.

Görbeszakasz mozgatásához:

- Kattintson a görbeszakasz egy pontjára, és az egérgomb nyomva tartása mellett mozgassa el a kurzort. A görbeszakasz mozgatása az ívének megváltoztatását eredményezi. A változást a görbeszakasz csomópontjaihoz tartozó ellenőrző pontok is követik.
- Ha egy görbeszakaszt az ívének megváltoztatása nélkül kíván elmozgatni, jelölje ki a hozzá tartozó két csomópontot egyszerre, majd mozgassa el azokat. Ekkor az csomópontok egymáshoz viszonyított helyzete, ill az ellenőrző pontok elhelyezkedése nem változik meg, így a görbeszakasz íve változatlan marad.

Csomópont mozgatásához:

- Kattintson a mozgatni kívánt csomópontra és mozgassa el az egérkurzort. Ha a csomópontot a megfelelő helyre mozgatta, engedje el az egérgombot. a csomópont mozgatását követik a hozzá tartozó ellenőrző pontok is. Ebből eredően a csomóponthoz tartozó görbeívek is megváltoznak.

Csomópont léptetése:

- A csomópontok mozgatása megoldható léptetéssel is. Ehhez válassza ki a mozgatni kívánt csomópontot, és a kurzormozgató billentyűk segítségével mozgassa az új helyére.

Léptetéskor az ellenőrző pontok együtt mozognak a csomóponttal, ezért a hozzá tartozó görbeívek ugyanúgy megváltoznak, mint az egérrel történő mozgatáskor.

A léptetés mértékét a Preferences (Beállítások) párbeszédablak General (Általános beállítások) részében, a Nudge (Léptetés) mező segítségével változtathatja meg.

Több csomópont egyidejű mozgatása:

- Egyszerre több csomópont is kiválasztható a Shift+kattintás kombináció, vagy gumikeret segítségével. Az együtt kiválasztott csomópontok együtt is mozognak. A mozgatáshoz egyszerűen rá kell kattintani az egyik kiválasztott csomópontra. Ezután a mozgatás a szokott módon végezhető el.

Ellenőrző pontok mozgatása:

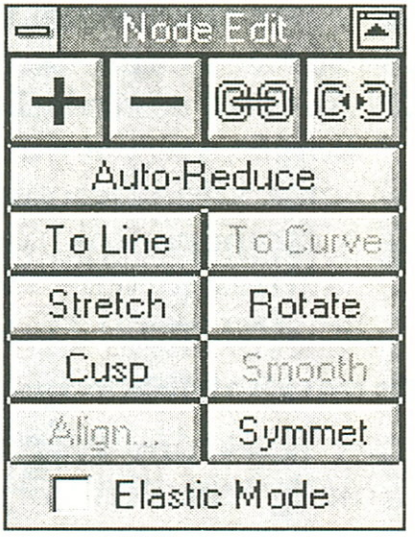
- Az ellenőrző pontok a csomópontokat metsző érintő szakaszok végén találhatók. Ezekkel a pontokkal lehet megváltoztatni a csomóponthoz tartozó görbék ívét.
- A mozgatáshoz kattintson arra a csomópontra, amelyhez a mozgatni kívánt ellenőrző pontok tartoznak. Ekkor megjelennek az ellenőrző pontok.
- Kattintson rá a mozgatni kívánt ellenőrző pontra, majd mozgassa azt a kívánt irányba. Ügyeljen arra, hogy az ellenőrző pont mozgatásával megváltozik a hozzá tartozó görbeszakasz íve.
- Az ellenőrző pontok mozgathatók léptetéssel is. Ez ugyanúgy történik, mint a csomópontok mozgatása.

A csomópont típusától függően az elmozdított ellenőrző ponttal szemközti ellenőrző pont is elmozdulhat. Ne felejtse el ellenőrizni azt.

Csomópontok és görbeszakaszok szerkesztése

A CorelDRAW!-ban a csomópontok és a görbeszakaszok szerkesztése a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak segítségével valósítható meg. Ennek megnyitásához kattintson kétszer egy csomópontra, görbeszakaszra, vagy a Forma segédeszköz (↖) ikonjára.

Új csomópontok felvétele egy görbeszakaszon



Eddig csak a meglévő csomópontok változtatásával foglalkoztunk. Néha azonban szükség van újabb csomópontok felvételére is. Ez a következő módon történik:

- Válassza ki a Forma segédeszközt (↖), és kattintson duplán a görbeszakasz azon pontjára, ahol az új csomópontot fel kívánja venni. Kattinthat csomópontra is.
- Ha több új csomópontot kíván felvenni, kattintson duplán a Forma segédeszköz ikonjára (↖), majd jelöljön ki egyszerre több csomópontot.
- A dupla kattintás eredményeként megnyílik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak. Válassza ebből a + ikont. Ez az ikon szolgál új csomópontok felvételére.
- Ha görbeszakaszt jelölt ki, a csomópont azon a helyen jelenik meg, ahová a jelölőt helyezte (azaz ahol duplán kattintott a görbeszakaszra).
- Ha csomópontra kattintva adta ki az utasítást újabb csomópont felvételére, az új csomópont kiválasztott csomóponthoz tartozó görbeszakasz közepén fog megjelenni. Ha több csomópontot választott ki egyszerre, minden olyan görbeszakasz közepén megjelenik egy csomópont, amelynek kiválasztotta a kezdőpontját.
- Az újonnan elkészített csomópont rögtön kiválasztásra kerül, ezért ha ismét rákattint a + ikonra, azzal kétszer annyi csomópontot vehet fel, mint az előbb.

Csomópontok, görbeszakaszok törlése

Mivel az egér mozgatását nehéz pontosan végezni, egy objektum szabadkézzel történő rajzolásakor létrejöhetnek nemkívánatos csomópontok is. Ezek a rajz elkészítése után könnyen eltávolíthatók.

A csomópontok törlése a következő szabályok szerint végezhető el:

- A görbe minden 120 foknál nagyobb irányváltoztatásánál csomópontnak kell lennie.
- Ahhoz hogy a görbe íve sima legyen, kell egy csomópont minden töréspontho z. (A töréspont a görbe azon része, ahol az íve irányt vált.)
- A csomópontok számának lecsökkentése két módon oldható meg: manuálisan (a csomópontok kijelölésével és törlésével), valamint automatikusan (a Roll-up menü Auto Reduce (automatikus csökkentés parancsával).

A csomópontok, görbeszakaszok törléséhez:

- Jelölje ki a törölni kívánt csomópontot. Egyszerre több csomópontot is kijelölhet a Shift+kattintás kombinációval, vagy gumikeret használatával.
- Válassza a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak - (mínusz) ikonját, vagy a numerikus billentyűzet szürke - (mínusz) billentyűjét. Ekkor a kijelölt csomópontok eltűnnek.
- A csomópontok törlésével gyakran a görbe íve is megváltozik. Ha olyan változás történt, melyet nem szeretett volna végrehajtani, az EDIT (Szerkesztés) menü Undo (Visszaállít) parancsával törölheti a műveletet.

Csomópontok egyesítése

Zárt objektum készítéséhez, vagy egyszerű folytonos görbe előállításához szükség lehet két görbeszakasz végpontjának egyesítésére.

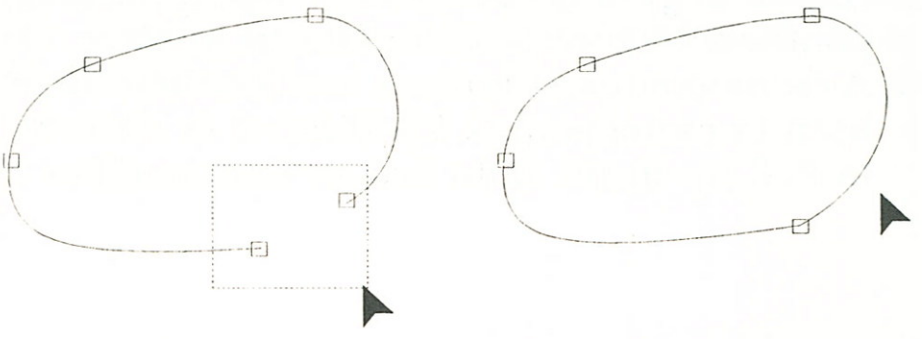
Nyitott görbe bezárásához:

- Keresse meg a görbe kezdő és végpontját. Ezeket kell egyesítenie. A kezdőpontot a Home, a végpontot pedig az *End* billentyű lenyomásával keresheti meg.
- Jelölje ki a kezdő- és a végpontot egyszerre. Ezt megteheti a Shift+kattintás kombinációval, vagy gumikeret használatával is. Ügyeljen arra, hogy más csomópontot ne jelöljön ki, mert akkor nem hajtható végre a művelet.

A legegyszerűbben a következő módon jelölheti ki a kezdő és a végpontot: Jelölje ki a görbét, majd nyomja le Home billentyűt. Ekkor a program kijelöli a görbe kezdőpontját. Nyomja le a Shift billentyűt, majd ennek nyomva tartása mellett az End billentyűt. Ennek hatására kijelölésre kerül a görbe végpontja, de úgy hogy a kezdőpont kijelölése nem szűnik meg.

- Kattintson kétszer a kijelölt pontok egyikére a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak megnyitásához.
- Kattintson a ⊂⊃ ikonra. Ekkor a kijelölt pontokból egy csomópont lesz. Ne feledje, ha az egyesítés előtt a csomópontok távol voltak egymástól, az egyesítéssel megváltozhat a görbe íve.

Az ilyen módon bezárt görbe a Kanna segédeszköz (🖌) kiugró menüjéből előhívható párbeszédablakok segítségével kitölthető.



Nyitott görbék bezárása

Folytonos görbe előállítása több különálló görbeszakaszból

A CorelDRAW! csak olyan részgörbéket tud együtt kezelni, amelyek egy objektumhoz tartoznak, akkor is ha nem is érintik egymást. Ha két különálló görbét szeretne egy görbévé olvasztani, előbb egy objektumba kell azokat foglalni. Ehhez:

- Válassza ki a Nyíl segédeszközzel (↖) mindkét görbeszakaszt. Ez történhet a Shift+kattintás kombinációval, vagy gumikeret felhasználásával.
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből a Combine (Kombinálás) parancsot. Ezzel a parancsal két különálló objektumot egyetlen objektummá lehet olvasztani az objektumok részeinek kombinálásával.
- Jelölje ki az egy objektumba olvasztott részgörbéket a Forma segédeszközzel (↖). Ekkor megjelennek azokon a csomópontok.
- Válassza ki a görbék egyesítendő végeit (tehát az egyik görbe kezdőpontját és a másik görbe végpontját).
- Kattintson duplán az egyik kiválasztott csomópontra. Ekkor megjelenik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak.
- Válassza az ablakban a ⊂⊃ ikont. Ekkor a CorelDRAW! egyetlen csomóponttá egyesíti a kijelölt végpontokat.

Görbeszakasz szétbontása

Ha egy zárt objektumot szeretne kinyitni, vagy egy folytonos görbeszakaszból szeretne kiemelni egy részt, akkor szét kell bontania a görbét.

A görbe szétbontásához:

- A Forma segédeszköz (↖) segítségével kattintson kétszer a görbének azon pontján ahol azt szét szeretné bontani. Kattinthat csomópontra is.
- Ha a görbét több részre szeretné szétbontani egy időben, jelölje ki a görbeszakaszokhoz tartozó csomópontokat a Shift+kattintás kombinációval, gumikeret segítségével. Ezután kattintson duplán az egyik kijelölt csomópontra.
- A dupla kattintás hatására megjelenik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak. Válassza ebből a ⊂⊃ ikont. Ez az ikon szolgál a görbék szétnyitására. Ha egy görbeszakaszt jelölt ki, akkor a program azon a ponton nyitja szét a görbét, ahová Ön a jelölőt helyezte. Ha csomópontot jelölt ki, a program a csomópontot bontja szét. Ha egyszerre több csomópontot jelölt ki, a program az összes kijelölt csomópontnál szétbontja a görbét.

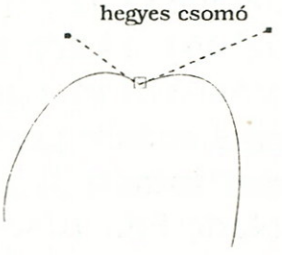
Sima, hegyes és szimmetrikus csomók

A CorelDRAW! három csomóponttípust különböztet meg:

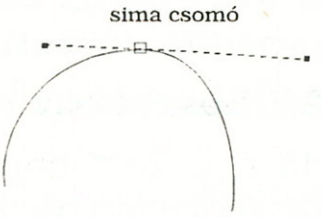
- Sima csomópontok
- Szimmetrikus csomópontok
- Hegyes csomópontok.

Ha Ön egy görbét rajzol, a CorelDRAW! a görbe ívétől függően eldönti, hogy az adott csomópont milyen típusú legyen. Ezen Ön a rajzolás befejeztével változtathat a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak segítségével.

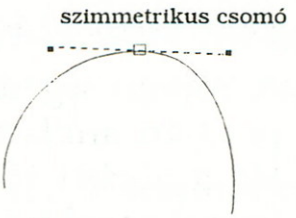
Az állapotjelző sor mindig jelzi a kijelölt csomópont típusát.



Sima csomópontok — ezeknél a csomópontoknál az ellenőrző pontok mindig a csomóponton átmenő képzeletbeli egyenesen találhatók. Ha Ön elmozgatja az egyik ellenőrző pontot, elmozdul a vele szemközti, a csomópont túloldalán elhelyezkedő ellenőrző pont is. Az elmozdulás csak akkor nem következik be, ha Ön az ellenőrző pontot a csomópont irányába mozgatja.



A Sima csomópontok — mint azt a nevük is mutatja. egyenletes ívet képeznek. Ha sima csomópontot készít, az a görbe ívét nem töri meg, a csomópontnál a görbe lágyan fog irányt váltani.



Szimmetrikus csomópontok — a szimmetrikus csomópontok annyiban különböznek a sima csomópontoktól, hogy ezeknél a két ellenőrző pontnak a csomóponttól való távolsága megegyezik, azaz az ellenőrző pontok szimmetrikusan helyezkednek el a csomópont mellett. Ha elmozgatja az egyik ellenőrző pontot, a másik ellenőrző pont ugyanannyit mozdul az ellenkező irányba. A szimmetrikus csomópontoknál tehát csak az egyik ellenőrző pontot kell elmozgatni a görbe ívének meghatározásához.

Hegyes csomópontok — ezeknél a csomópontoknál az ellenőrző pontok egymástól teljesen függetlenül mozgathatók. Ebből eredően ezekben a csomópontokban a görbeszakaszok hegyesszögben is találkozhatnak. A görbeszakaszok ívét és irányát az ellenőrző pontok mozgatásával lehet beállítani. Ne feledje a hegyes csomópontoknál külön kell mozgatni mindkét ellenőrző pontot. Minél kisebb szöget zár be egymással a két ellenőrző pontból induló érintő szakasz, annál kisebb a csomópontba érkező görbeszakaszok által bezárt szög.

A csomóponttípus megváltoztatása:

- Jelölje ki a Forma segédeszközzel (↖) azt a csomópontot, amelynek a típusát meg szeretné változtatni. Kijelölhet egyszerre több csomópontot is. Több csomópont kijelöléséhez használja a Shift+kattintás kombinációt, vagy használjon gumikeretet.
- Kattintson duplán a kijelölt csomópontra. Ekkor megnyílik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak.
- Válassza ki a kívánt csomóponttípust:
  - Smooth (Sima)
  - Symmet (Szimmetrikus)
  - Cusp (Hegyes)

Görbeszakaszok típusának megváltoztatása

Két csomópontot összekötő görbeszakasz lehet ívelt és egyenes. Az objektumok ezen két típusú görbeszakaszokból építhetők fel. A CorelDRAW! lehetőséget ad a görbeszakaszok típusának megváltoztatásához: az ívelt szakaszok kiegyenesíthetők, az egyenes szakaszokból pedig ívelt szakaszok készíthetők.

Egy ívelt görbeszakasz ívét a csomópontjaihoz tartozó ellenőrző pontok határozzák meg. Egyenes görbeszakaszhoz nem tartoznak ilyen ellenőrző pontok.

Ha kiválaszt egy csomópontot, rögtön eldöntheti, hogy milyen típusú görbeszakaszok csatlakoznak hozzá. Ha a csomóponthoz két ellenőrző pont kapcsolódik, akkor a csomópontba érkező mindkét görbeszakasz ívelt. Ha a csomóponthoz csak egy ellenőrző pont tartozik, akkor csak egy görbe ívét szerkesztheti, következésképpen a csomópontba érkező görbeszakaszok közül az egyik ívelt, a másik egyenes. Ha a kiválasztott csomóponthoz egyetlen ellenőrző pont sem tartozik, a csomópontba csak egyenes görbeszakaszok érkeznek.

Ívelt és egyenes görbeszakasz készítéséhez:

- Kattintson a Forma segédeszközzel (↖) a módosítani kívánt görbeszakaszra. Ekkor megjelennek a végein lévő csomópontokhoz tartozó ellenőrző pontok.
- Egyszerre több görbeszakaszt is kiválaszthat. Ehhez nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson a kiválasztani kívánt görbeszakaszokhoz tartozó csomópontokra. A csomópontokat kijelölheti gumikerettel is.
- Kattintson duplán a kijelölt csomópontok egyikére, vagy a módosítani kívánt görbeszakasz egy pontján. Ekkor megjelenik a Node Edit (Csomópont-szerkesztés) Roll-up ablak.

Ha ívelt görbeszakaszt kíván kiegyenesíteni, kattintson a To Line (Egyenessé) gombra. Ha egyenes görbeszakaszból szeretne ívelt görbeszakaszt csinálni, válassza a To Curve (Íveltté) gombot.

Ha egyenes görbeszakaszból készít ívelt görbeszakaszt, a változás nem túl szembeötlő. Csupán annyi látszik, hogy megjelennek a görbeszakaszhoz tartozó ellenőrző pontok. Nem így van ez az ívelt görbeszakaszok esetében. Ha ívelt görbeszakaszt egyenesít ki, akkor a sima és szimmetrikus csomóban végződő görbeszakaszok megváltoztatják a szomszédos görbék ívét is. Ennek megakadályozására változtassa a görbeszakasz végein található csomópontokat helyes csomóponttá. A görbeszakasz végein hegyes csomópontok vannak, akkor az ívelt görbeszakasz kiegyenesítése nincs hatással a szomszédos görbék íveire.

3.7 A nagyító használata

A Nagyító segédeszköz (🔍) ikonjára kattintva kiugró menü jelenik meg. A menü ikonjaival kinagyítható a rajzterület egy-egy része, ill. megszüntethető a nagyítás. Igen jól használhatók ezek az eszközök, ha a rajzterület kisebb részén szeretne dolgozni, vagy nagy pontosságra törekszik.

A rajzterület kinagyítása

A Nagyító segédeszközzel (🔍) kinagyítható a képterület egy tetszőleges része.

A rajzterület kinagyításához:

- Kattintson az eszköztárban a Nagyító segédeszköz (🔍) ikonjára, majd válassza a kiugró menüből a +-szal jelölt nagyító ikont (🔍).
- Mozgassa a nagyító alakú kurzort a kinagyítandó terület bal felső sarkába.
- Nyomja le és tartsa nyomva az egérgombot, majd húzzon gumikeretet a kinagyítani kívánt terület köré.
- Engedje el az egérgombot. Ekkor a CorelDRAW! újrarajzolja a képet, kinagyítva a kívánt képrészletet.
- Szükség esetén ismételje meg az iménti műveletsort. Így tovább nagyíthatja a képet.

A rajzterület kinagyítása

A nagyítás maximális mértéke függ a rajzterület méretétől és az Ön grafikus adapterének felbontásától. A lehető legnagyobb felbontásban a képernyő egy képpontja 0,001 hüvelyket képvisel. Ez a nagyítás gyengébb minőségű, kisebb felbontású grafikus adaptereknél gyakran nem érhető el.

A kép kicsinyítése

Ha a nagyítás következtében nem látható a rajzterület olyan része, amellyel dolgozni szeretne, kicsinyítse vissza a képet. A kicsinyítéshez válassza a Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjéből a —szal jelölt nagyító ikont (🔍). Ez az ikon szolgál a kép kicsinyítésére. Ha előzőleg kinagyította a kép egy részét, ezzel az ikonnal visszatérhet a nagyítás előtti nézethez.

A kicsinyítés addig folytatható, míg végül egyt 32x32 hüvelykes terület jelenik meg a képernyőn. A képet ennél tovább kicsinyíteni nem lehet. Ez azt is jelenti, hogy a CorelDRAW!-ban a legnagyobb egyben megtekinthető objektum méretet 32x32 hüvelyk lehet.

Ne feledje, a kétszeres nagyítás/kicsinyítés megadható a jobb egérgomb funkciójaként is. Erre a Preferences (Beállítások) párbeszédablak General (Általános beállítások) részében, a Right Mouse Button (Jobb egérgomb) panelben van lehetőség.

Aktuális méret (1:1)

Ha a Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjéből az 1:1 ikont választja, a CorelDRAW! a rajzot a nyomtatási méretben jeleníti meg. Ez azt jelenti hogy ami a képernyőn 1 cm hosszúnak látszik, az nyomtatva is 1 cm hosszú lesz. Bizonyos esetekben, a monitor, ill. a Windows eszközmeghajtójának pontatlanságából eredő hiba miatt nem a megfelelő méretben jelenik meg a kép. Ez a hiba azoknál a monitoroknál könnyen korrigálható, amelyeknél lehetőség van a mértet kalibrálására.

Kiválasztott objektumok megtekintése

A kiválasztott objektumok megtekintése a CorelDRAW! 5 új funkciója. Ha a Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjéből a ikont választja, akkor a CorelDRAW! a teljes rajzterületet kitöltő méretűre nagyítja a szerkesztésre kiválasztott objektumot, ill. objektumokat. Ha Ön egy objektumot szeretne teljes képernyőnyire nagyítani, jelölje ki azt a Nyíl segédeszközzel (↖), majd válassza a Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjéből a ikont.

Az összes objektum megtekintése

Szükség esetén kérhető olyan megjelenítés, amikor a rajz összes objektuma látható, mégpedig a lehető legnagyobb nagyításban. Ilyenkor az objektumok éppen kitöltik a rajzablakot. Az összes objektum megtekintéséhez válassza Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjéből a ⊡ ikont.

A nyomtatható lap megjelenítése

A CorelDRAW! a nyomtatható lapot egy árnyékolt téglalappal jelzi. A Nagyító segédeszköz (🔍) kiugró menüjében található egy ikon ❑ amely ezt a téglalapot hivatott megjeleníteni. Ha kiválasztja a ❑ ikont, akkor a program akkorára nagyítja a nyomtatható lap képét, hogy az pont kitöltse a rajzterületet. A nyomtatható lap fölött és alatt található objektumok ilyenkor a látható területen kívülre kerülnek.

3.8 Az objektumok megtekintése

A CorelDRAW! az objektumokat három módon tudja megjeleníteni a képernyőn: színes szerkesztő rajzmódban, drótkeretes rajzmódban és a kirakatban. A színes szerkesztő rajzmód olyan szerkesztőmód, melyben látható objektumok körvonala és kitöltője. A drótkeretes rajzmód ennél gyorsabb megjelenítést tesz lehetővé, hiszen ebben csak az objektumok „csontváza", azaz vékony körvonala jelenik meg a képernyőn. A kirakatban az objektumok nem szerkeszthetők, itt csupán az objektumok nyomtatás előtti színes képe tekinthető meg.

Mindegyik rajzmódban lehetőség van a rajzterület egyes részeinek a kinagyítására. Ennek módjáról az előző részben szóltunk.

A színes szerkesztő és a drótkeretes rajzmód

A színes szerkesztő rajzmód a CorelDRAW! alap rajzmódja. Ebben a rajzmódban látható az objektumok kitöltője (kivéve a PostScript kitöltő) és körvonala, valamint az alkalmazott szövegattribútumok is. A színes szerkesztő rajzmódban tehát megközelítőleg azt a képet látni, ami a nyomtatón is megjelenik.

Színes ábrák megjelenítése álalában gyorsabb a drótkeretes rajzmódban. Ha váltani kíván a két rajzmód között, válassza ki a VIEW (Nézet) menü Wireframe (Drótkeret) opcióját, vagy használja a Shift+F9 billentyű kombinációt.

drótkeretes rajzmód

színes szerkesztő rajzmód

A kirakat

A kirakatban a nyomtatásra kerülő objektumok viszonylag élethű képe látható. Itt az objektumok nem szerkeszthetők, a kirakat csak a megtekintést szolgálja. A kirakat megjeleníthető a VIEW (Nézet) menü Full-Screen Preview (Kirakat) parancsával.

A Windows nem tartalmaz beépített PostScript értelmezőt, ezért a PostScript kitöltők és tónusminták nem jelennek meg a képernyőn. A minták megtekintését csak PostScript nyomtató segítségével lehetséges.

A kijelöltek megtekintése

Ha kiválasztja a VIEW (Nézet) menü Preview Selected Only (Kiválasztottak a kirakatban) opcióját, akkor a CorelDRAW! csak a kiválasztott objektumokat jeleníti meg a kirakatban. Igen hasznos lehet ez az opció, ha egy bonyolult, összetett grafikának csak egy részét szeretné megtekinteni.

A Preview Selected Only (Kiválasztottak a kirakatban) opció nincs hatással a drótkeretes és a színes szerkesztő rajzmódra.

Képernyőfrissítés

A CorelDRAW! a VIEW (Nézet) menü Refresh Window (Képernyőfrissítés) parancsára újrarajzolja a rajzablakot. Erre akkor lehet szükség, ha a kép kirajzolása valami miatt megszakadt. Képernyőfrissítés kérhető színes szerkesztő és drótkeretes rajzmódban is.

- Kapcsoljon át színes szerkesztő módra a VIEW (Nézet) menü Wireframe (Drótkeret) parancsának kiválasztásával. Ha a parancs mellett nem látható pipa, a CorelDRAW! színesz szerkesztő rajzmódban működik.
- Lépjen vissza drótkeretes rajzmódra a parancs ismételt kiválasztásával.
- Tekintse meg az idáig elkészített objektumokat a kirakatban. Ehhez válassza a VIEW (Nézet) menü Full-Screen Preview (Kirakat) parancsát, vagy nyomja le az F9 billentyűt. A szerkesztőablakhoz való visszatéréshez nyomja le ismét az F9 billentyűt, vagy kattintson az egérgombbal.

3.9 Az objektumok körvonala

A CorelDRAW!-ban minden (vektoros) objektumnak adható körvonal, amely követi az objektum vonalainak az ívét. A körvonalnak változtatható a színe, a vastagsága, ill a típusa.

A példaként használt névjegykártyán az embléma vonalainak adtunk ún. kalligrafikus körvonalat. Ennek elkészítését, valamint a körvonalkészítés egyéb opcióit fogjuk ismertetni ebben a részben.

A körvonalattribútumok beállítására a Tollhegy segédeszköz szolgál. A segédeszköz kiugró menüjében beállítható a körvonalszín, a körvonal vastagsága, és itt lehet megnyitni a körvonal egyéb paramétereinek beállítására szolgáló párbeszédablakot, ill. Roll-up ablakot.

A körvonalhatások színes szerkesztő módban és a kirakatban tekinthetők meg. A drótkeretes rajzmódban csupán az állapotjelző sorról lehet leolvasni egy-egy objektum körvonalának paramétereit.

A CorelDRAW! összes körvonalhatása kinyomtatható PostScript és nem-PostScript nyomtatón egyaránt.

A körvonal elkészítése

A CorelDRAW! négy eszközt biztosít az objektumok körvonalának kiválasztására: a Tollhegy segédeszköz kiugró menüjét, a színpalettát, a Pen (Tollhegy) Roll-up ablakot és az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablakot. A körvonal kiválasztása előtt — a módszertől függetlenül — jelölje ki a módosítani kívánt objektumot (Nyíl segédeszköz), vagy annak egy részét (Forma segédeszköz), ill. Szöveg segédeszköz). A körvonalbeállítás mindig a kiválasztott objektumra érvényes.

A Tollhegy segédeszköz kiugró menüje

A Tollhegy segédeszköz (🖋) kiugró menüjében a következő opciók találhatók:

- *Tollhegy ikon (🖋)* — Ez az ikon az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablakot nyitja meg. A párbeszédablakban beállítható az objektumok körvonalának összes paramétere (pl. vastagság, szín, vonalvégek, szaggatás).
- 🗎 *ikon* — Ez az ikon a Tollhegy segédeszköz Roll-up ablakát nyitja meg. A Roll-up ablak segítségével gyorsan elvégezhetők a körvonalbeállítás alapvetőbb műveletei.
- 🗋 *ikon* — Ha ezt az ikont választja, a kijelölt objektumnak törlődik a körvonala.
- ✝ *ikon* — Ezzel az ikonnal ún. „hajszál" körvonal adható az objektumoknak. A hajszál körvonal 0,08 mm vastag.
- ⊛ *ikon* — Ez az ikon az Outline Color (Körvonalszín) párbeszédablakot nyitja meg, melyben elvégezhető a körvonalszín beállítása. A körvonalszín ugyanazon opciók alapján állítható be, mint az objektumok kitöltőszíne.

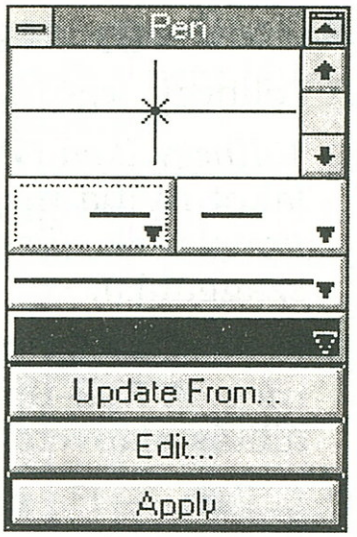
A paletta

A színpaletta adja a körvonalszín kiválasztásának leggyorsabb módját (egyéb körvonalopciók megadására ez az eszköz nem használható). Ehhez válassza ki a módosítani kívánt objektumot, majd kattintson a jobb egérgombbal a paletta megfelelő színére. Ekkor a kiválasztott objektum felveszi ezt a körvonalszínt. A paletta bal oldalán található egy X ikon. Ha a jobb egérgomb lenyomásával erre az ikonra kattint, a kijelölt objektum elveszti a körvonalát. Ennek az ikonnak tehát azonos a hatása a kiugró menü 🗋 ikonjának hatásával.

A Pen (Tollhegy) Roll-up ablak

A Tollhegy segédeszköz (🖋) kiugró menüjének 🗎 ikonjával megnyitható a körvonal gyors beállítását lehetővé tevő Pen (Tollhegy) Roll-up ablak. Az ablak felső részén található mintamező és gördítősáv segítségével változtathatja meg a vonalvastagságot. A program a gördítő nyilak megnyomásakor 0,25 mm-rel változtatja a körvonalat. A mintamező alatt négy ún. mintagomb található. Ezek a gombok lehulló listát nyitnak meg, és megjelenik rajtuk az aktuális beállítás. A Roll-up ablak mintagombjaival beállítható a vonalak végén található nyílhegyek típusa, valamint a szaggatás és a körvonalszín.

Az Update From (Átvétel) gomb segítségével lemásolhatja egy objektum kész körvonalát a kijelölt objektumra. A gomb megnyomásakor megjelenik egy From (Honnan) feliratú nyíl (FROM), amellyel rá kell kattintani a forrásként szereplő objektumra. Ha kijelölte a forrásobjektumot, annak körvonalparaméterei megjelennek a Pen (Tollhegy) Roll-up ablakban.

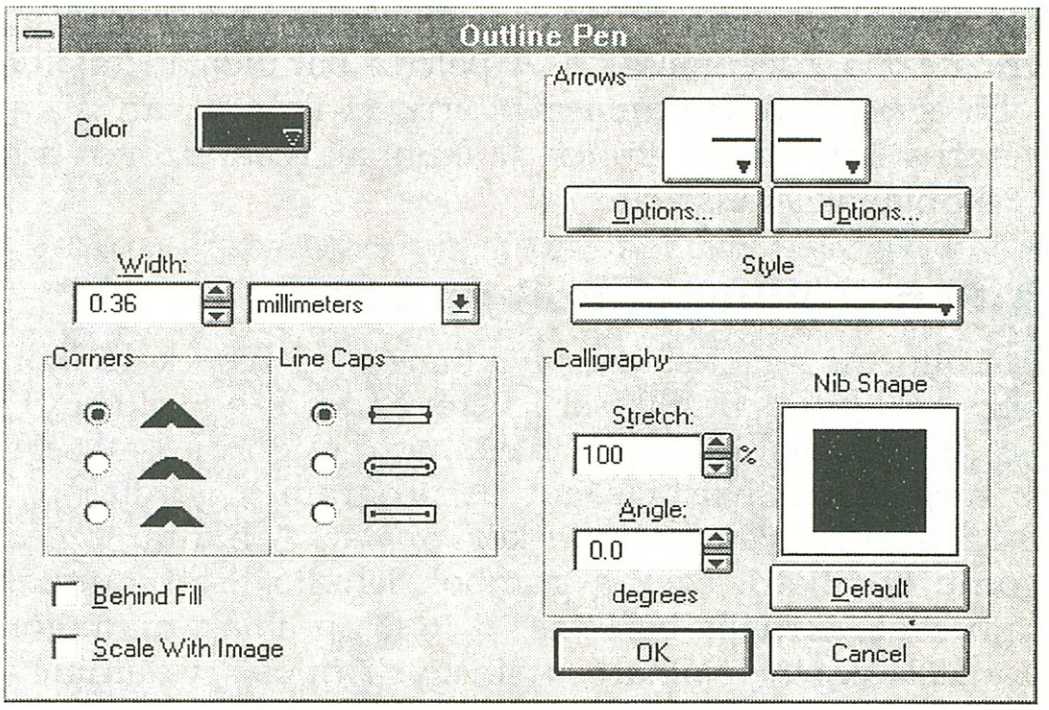


Ha az ablakban elvégezhető műveleteken kívül más körvonalbeállításokat is szeretne végezni, kattintson az Edit (Szerkesztés) gombra. Ez megnyitja az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablakot, amelyben elvégezheti a további beállításokat.

Ha végzett a körvonalattribútumok beállításával, ne felejtse el megnyomni az Apply (Jóváhagyás) gombot. A program ugyanis csak ennek hatására aktualizálja a változtatásokat a kiválasztott objektumon.

Az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablak

A Tollhegy segédeszköz kiugró menüjének Tollhegy ikonjával (), ill. a Pen (Tollhegy) ikon Edit (Szerkesztés) gombjával megnyitható az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablak (ld. az alábbi ábrát). Ebben az ablakban beállítható a kiválasztott objektum összes körvonalparamétere, beleértve ebbe a körvonalszínt, a körvonalvastagságot, a nyílhegyeket, a szaggatást, a vonalvégeket, a sarkokat és a kalligrafikus körvonalat.



Az Outline Pen párbeszédablak

A párbeszédablak a következő opciókat tartalmazza:

Color (Szín) — ha rákattint erre a gombra, megnyílik egy kiugró paletta. Válassza ki ebből a megfelelő színt. Ha nem talál a palettában megfelelő színt, kattintson a More (Több) gombra a paletta alatt. Ennek hatására megnyílik az Outline Color (Körvonalszín) párbeszédablak.

Arrows (Nyílhegyek) — a CorelDRAW! a nyílhegyek és egyéb vonalvégi szimbólumok széles skáláját tartalmazza, sőt lehetőséget ad új szimbólumok létrehozására is. Az utóbbi műveletre a SPECIAL (Opciók) menü Create Arrow (Nyílhegy-készítés) parancsa szolgál.

A nyílhegyek kiválasztására az ablak jobb felső részében található két mintagomb szolgál. Ezek hasonlóak a Roll-up ablakban látott mintagombokhoz. A bal oldali mintagombbal a vonal kezdetén (a kezdőpontnál), a jobb oldali mintagombbal pedig a vonal végén (a végpontnál) elhelyezkedő nyílhegy választható ki. Mindkét mintagomb kiugró menüt nyit meg.

A kiválasztott nyílhegyek könnyen felcserélhetők. A vonal elejére helyezett nyílhegyek a vonal végére helyezhetők és fordítva. Erre a mintagombok alatt található Options (Opciók) gombbal megnyitható menüben, a Swap (Csere) paranccsal van lehetőség.

A listában található nyílhegyek törölhetők is. Ehhez válassza ki a törölni kívánt nyílhegyet, majd válassza az Options (Opciók) gomb hatására megnyíló menüből a Delete From List (Törlés a listából) parancsot.

Ne feledje, nyílhegy csak nyitott objektumoknak adható, zárt objektumoknak ugyanis nincs eleje, ill. vége, így ezeknél nincs értelme vonalvégekről beszélni.

Width (Vastagság) — ezzel a paraméterrel adható meg a körvonal vastagsága. A mértékegység a számmező mellett található lehulló menüben módosítható. A CorelDRAW!-ban a körvonalvastagság 0.1 ponttól (0,03 mm) 288 pontig (101,6 mm) változtatható.

Corners (Sarkok) — ebben a mezőben megadható, hogy a körvonal az objektum sarkain milyen formájú legyen. Három saroktípus közül lehet választani. Az első egy egyszerű hegyes saroktípus, a második egy lekerekített, a harmadik pedig csapott saroktípus. Ezek a saroktípusok főleg vastagabb körvonalaknál, ill. a görbe nagyobb irányváltásánál érvényesülnek.

Line Caps (Vonalvégek) — a CorelDRAW! a sarkokhoz hasonlóan képes a vonalvégek variálására is. Három vonalvégtípus közül választhat a felhasználó. Az első vonalvégtípus esetén a körvonal nem ér túl a vonalon, hanem a végénél egyenes vonalban megszakad. A második opciót választva

lekerekített vonalvég keletkezik. A lekerekített körvonal túlnyúlik a vonalon. A lekerekítés olyan kört formáz, melynek középpontja a vonal végpontján van. A harmadik vonalvég hasonló a lekerekített vonalvéghez. A különbség annyi, hogy itt a vonal végén nem kör, hanem négyzet keletkezik, így a körvonal egyenes vonalban szakad meg, de túlnyúlik a vonal végén. Az itt beállított opciók szintén vastagabb vonalaknál látványosak.

Style (Stílus) — a címszó alatt egy mintagomb található, melynek segítségével beállítható a szaggatás. A gombra kattintva lehulló lista jelenik meg, melyben a CorelDRAW! előre definiált szaggatástípusai láthatók.

A szaggatáshossz függ a körvonal vastagságától. Vékonyabb körvonal esetén a szaggatáshossz és a köz rövidebb, vastagabb körvonal esetén pedig hosszabb.

A Line Caps (Vonalvégek) mezőben beállított opció hatással van a szaggatásra. Például, ha lekerekített vonalvégeket kért, a szaggatások vonalvégei is kerekek lesznek.

A CorelDRAW! lehetővé teszi saját szaggatási minták készítését is. Ehhez módosítani kell a CORELDRW.DOT állományt. A módosítás elvégezhető a Windows Notesz (Notepad) programmal, vagy bármilyen más ASCII szövegszerkesztővel. A szaggatási minták paraméterezéséről a referencia kézikönyvben olvashat.

Calligraphy (Kalligrafikus körvonal) — ebben a mezőben beállíthatók az ecsetet mímelő kalligrafikus körvonal elemei.

Normál esetben egy objektum (pl. egy kör) körvonala egyenletes, az objektum minden pontján azonos szélességű. Ezt a Calligraphy (Kalligrafikus körvonal) panelben lehet megváltoztatni. Lehet olyan körvonalat készíteni, melynek egyes részei vastagabbak, más részei vékonyabbak.

A panelben található egy mintamező is. Ez minden pillanatban mutatja az ecset formáját és dőlésszögét, ezen opciók interaktív megváltoztatására is használható. Ehhez kattintson a mintamezőre és mozgassa el az egeret, Ha megfelelő az ecset szélessége és iránya, engedje el az egérgombot.

A Stretch (Nyújtás) mezőben lehet megváltoztatni az ecset szélességét. Ha a mező értéke 100 %, akkor a körvonal mindenütt azonos szélességű így a kalligrafikus hatás nem érvényesül. Látványos hatás eléréséhez csökkentse az itt található értéket. Minél kisebb értéket ad meg ebben a mezőben, annál látványosabb lesz a kalligrafikus körvonal. Az eredeti ecsetszélesség visszaállításához kattintson a Default (Alapérték) gombra, amely a mintamező alatt található.

Az Angle (Szög) mezőben lehet megadni az ecset dőlésszögét. Különböző dőlésszögek esetén különböző helyeken vékonyodik el, ill. vastagodik meg a körvonal. Az eredeti érték itt is a Default (Alapérték) gombbal állítható vissza.

Hogy ha megváltoztatja a Corners (Sarkok) mezőben a sarokbeállítást, megváltozik az ecset formája is. Például, ha a Corners (Sarkok) mezőben lekerekített sarkokat állít be, az ecset ellipszis alakú lesz.

Behind Fill (Belső kitöltés) — ha egy zárt objektumnak vastag körvonalat ad meg, a körvonal letakarhatja az objektum letakarhatja az objektum kitöltőjét. Ezt lehet a Behind Fill (Belső kitöltés) opcióval megelőzni. Ha kiválasztja ezt az opciót, az objektumon belüli körvonal a kitöltő mögé kerül (ld. az ábrát). Különösen hasznos ez az opció szövegek esetén, ahol a szövegképet a körvonal jelentősen megváltoztathatja ha eltakarja a szöveg kitöltőjét.

Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) — alapesetben, ha Ön megadja egy objektum körvonalát, majd megváltoztatja az objektum méretét, a körvonal az eredeti marad. Ezen változtathat a Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) opcióval. Ha ez a választómező ki van jelölve, a körvonal vastagsága együtt változik az objektum méretével: skálázáskor, nyújtáskor arányosan változik. Ilyen módon megtarthatók az objektum körvonalának eredeti arányai.

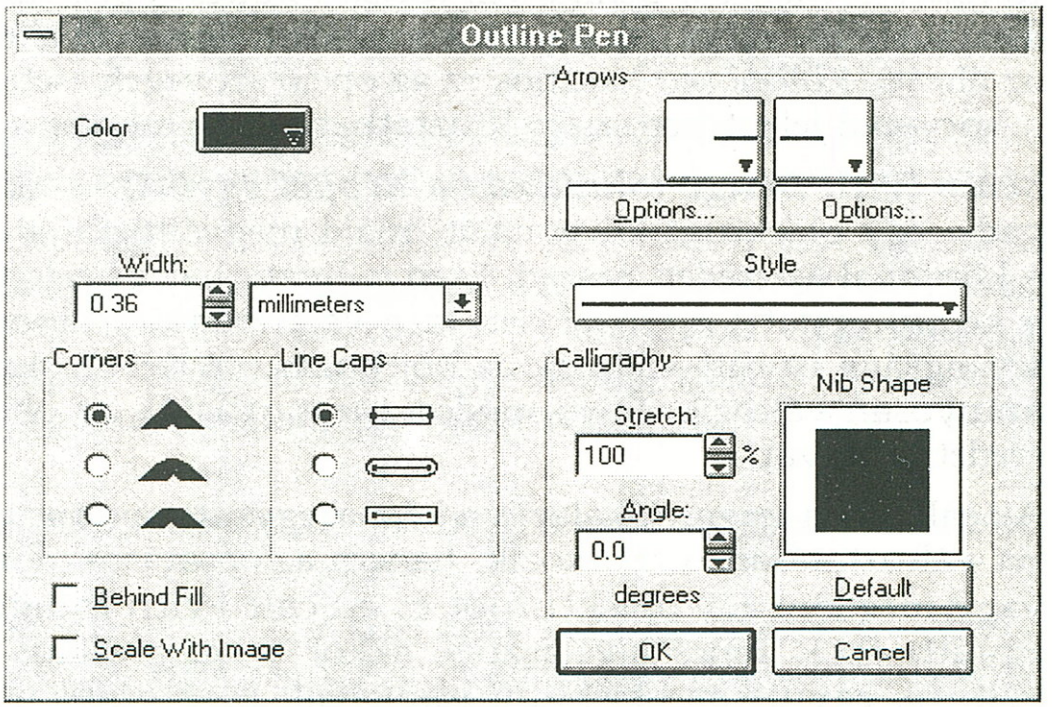
A Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) opció azonban nemcsak a méret változtatására vonatkozik, hanem a forgatásra, döntésre is. Ha elforgat, vagy megdönt egy objektumot és a Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) opció nincs kiválasztva, akkor a kalligrafikus körvonal szöge nem változik együtt az objektum irányával. Ez a grafikai hatás megváltozását vonhatja maga után. Ennek elkerüléséhez kattintson a Scale With Image (Skálázás a képpel együtt) választómezőbe.

A következő ábrán a különböző körvonaltípusokat mutatjuk be. A D betű körvonalán belső kitöltést alkalmaztunk, az R betűnek csapott sarkai vannak, az A betű kalligrafikus körvonallal rendelkezik, a W betű körvonalának sarkai pedig kerekítettek.

A körvonalszín kiválasztása

A képernyő alján található paletta adja a körvonalszín kiválasztásának leggyorsabb módját. Kattintson a jobb egérgombbal a paletta valamelyik színére, a körvonalszín módosításához. A képernyő alján látható paletta egyébként megtalálható lehulló listaként az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablakban és a Pen (Tollhegy) Roll-up ablakban is.

Egyéni színek kikeveréséhez és színnevek definiálásához az Outline Color (Körvonalszín) párbeszédablakot kell használni. Ezt a Tollhegy segédeszköz (🖋) kiugró menüjének színkör ikonjával ◉ lehet megnyitni.



Az Outline Color párbeszédablak

Az ablak használata teljesen megegyezik a Kanna segédeszköz (🫗) kiugró menüjének színkör ikonjával ◉ megnyitható párbeszédablakkal, ezért nem is ismertetjük részletesen. A színezési módszerekről a következő részben olvashat.

A Pen (Tollhegy) Roll-up ablak is lehetőséget ad a körvonalszín kiválasztására. Ebben az ablakban ugyanis megtalálható ugyanaz a színválasztó mintagomb, ami az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablakban is. Ha a Roll-up ablakból kívánja kiválasztani a körvonalszínt, kattintson rá erre a színválasztó gombra. A megnyíló palettából kiválaszthatja a megfelelő színt.

PostScript tónusminták

A PostScript tónusmintákról külön kell szólnunk, hiszen ezek a körvonalak különleges fajtái. Az alábbi ábrán láthat erre példát.

Ha Ön a dokumentumot PostScript nyomtatón fogja kinyomtatni, körvonalként használhat PostScript tónusmintát is. Válassza ehhez az Outline Color (Körvonalszín) párbeszédablakban a PostScript Options (PostScript opciók) gombot. Ennek hatására megnyílik a PostScript tónusminták párbeszédablaka. Ne feledje ez az opció csak akkor él, ha Ön körvonalszínnek Pantone Spot színt választott.

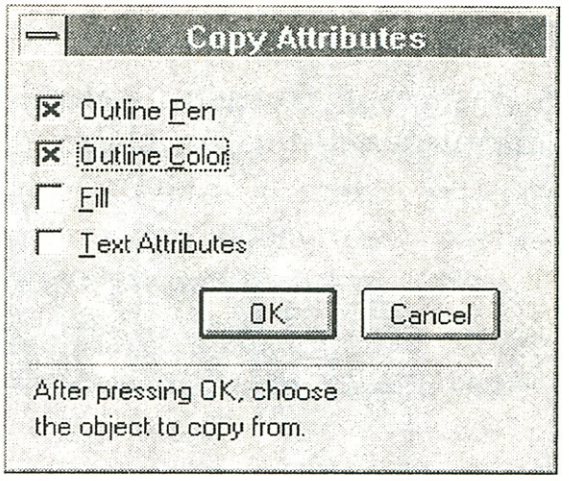
A körvonal másolása

A CorelDRAW!-ban több gyors módszer van az objektumok körvonalának elmásolására. Másoláskor a célobjektum felveszi a forrásobjektum körvonalának minden jellemzőjét, beleértve ebbe a körvonalszínt, a körvonalattribútumokat és a PostScript opciókat is.

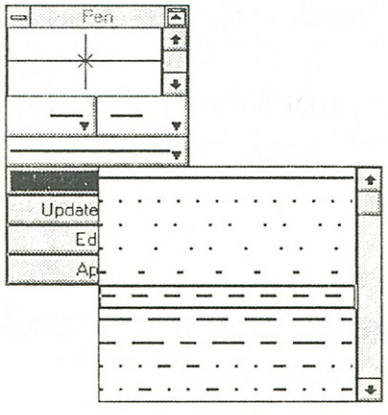
A másolás két módon végezhető el: az EDIT (Szerkesztés) menü Copy Attributes From (Attribútumok másolása) parancsával, vagy a Pen (Tollhegy) Roll-up ablak Update From (Átvétel) parancsával.

Most készítsük el a névjegykártya emblémájának körvonalát!

- ❑ Jelölje ki a legnagyobb ellipszist (azt, amelyre a szöveget illesztette).
- ❑ Válassza a Tollhegy segédeszköz (🖋) kiugró menüjéből a Tollhegy ikont. Ennek hatására megnyílik az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablak.
- ❑ Adjon az ellipszisnek 0.35 mm-es, vagy 10 pontos körvonalat.
- ❑ Válassza a Line Caps (Vonalvégek) mezőből a harmadik (legalsó) rádiógombot.
- ❑ Készítse el a kalligrafikus körvonalat a Calligraphy panelben a következő értékekkel:
  - ■ Stretch (Nyújtás) = 30 %
  - ■ Angle (Szög) = 45 fog
- ❑ Nyomjon OK-t a beállított értékek jóváhagyásához.
- ❑ Jelölje ki gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombinációval a többi ellipszist.



- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menüből a Copy Attributes From (Attribútumok másolása) parancsát.
- Válassza ki a megjelenő párbeszédablakból (ld. az ábrát) az Outline Pen (Körvonal) és az Outline Color (Körvonalszín) választómezőt, majd nyomjon OK-t. Ekkor megjelenik egy From (Honnan) feliratú nyíl (➡).
- Kattintson a nyíllal arra az ellipszisre, amelynek már elkészítette a körvonalát. Ezzel lemásolhatja az ellipszis körvonal és körvonalszín attribútumait a kijelölt objektumokra.
- Nyissa meg a Pen (Tollhegy) Roll-up ablakot a Tollhegy segédeszköz (✒) kiugró menüjének ikonjával.
- Jelölje ki gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombinációval az embléma részeit alkotó egyeneseket és görbéket (hullámos vonalakat).
- Kattintson a Roll-up ablakban az Update Form (Átvétel) parancsra.
- A megjelenő nyíl alakú kurzorral kattintson arra az objektumra, amelynek át kívánja venni a körvonalattribútumait. Válassza az embléma egyik ellipszisét. Ekkor a Roll-up ablakban megjelennek az ellipszis körvonalának attribútumai.
- Ha kijelölte az embléma egyeneseit és görbéit, kattintson az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ennek hatására a program érvényesíti a kijelölt objektumokon a Roll-up ablakba másolt opciókat. Az objektumok körvonala ugyanolyan lesz, mint az ellipsziseké.
- Kattintson a rajzterületen egy üres helyre a kijelölés megszüntetéséhez, majd jelölje ki az embléma egyeneseit.
- Kattintson a Roll-up ablakban arra a mintagombra, amely a szaggatás beállítására szolgál. Válassza a lehulló menüből a képen látható opciót.
- Nyomja meg az Apply (Jóváhagyás) gombot a szaggatás jóváhagyásához.



Ha mindent a leírtak szerint csinált, a névjegykártya a következőképpen néz ki:

A névjegykártya jelenlegi formája

3.10 Objektumok kitöltése

Kitöltőnek nevezünk egy zárt objektum körvonalain belüli színt, vagy mintát. A CorelDRAW! a kitöltők széles választékát kínálja a felhasználóknak. Az objektumok kitölthetők egyszerű színekkel, színfutással, bittérkép és vektor alapú kitöltőmintával, fraktál és PostScript kitöltőmintával. Ezek variálásával és új kitöltők létrehozásával az objektumok kitöltési módjainak a száma szinte végtelen.

Az objektumok kitöltése teljes egészében elvégezhető a Kanna segédeszköz (🖌) kiugró menüjében található ikonok segítségével. A paletta — melynek színei változtathatók — szintén használható színezésre. A gyors szín- ill. kitöltőválasztást segíti a Fill Roll-up ablak is.

Az objektumok kitöltője színes szerkesztő módban és a kirakatban tekinthető meg. Sajnos a CorelDRAW! nincs felkészítve PostScript kitöltőminták és féltónusos kitöltők megjelenítésére, így azok nem tekinthetők meg egyetlen rajzmódban sem.

A PostScript féltónusos minták és kitöltők kivételével az összes kitöltő megjeleníthető a képernyőn, és ki is nyomtatható nem-PostScript nyomtató segítségével.

A Kanna segédeszköz kiugró menüje

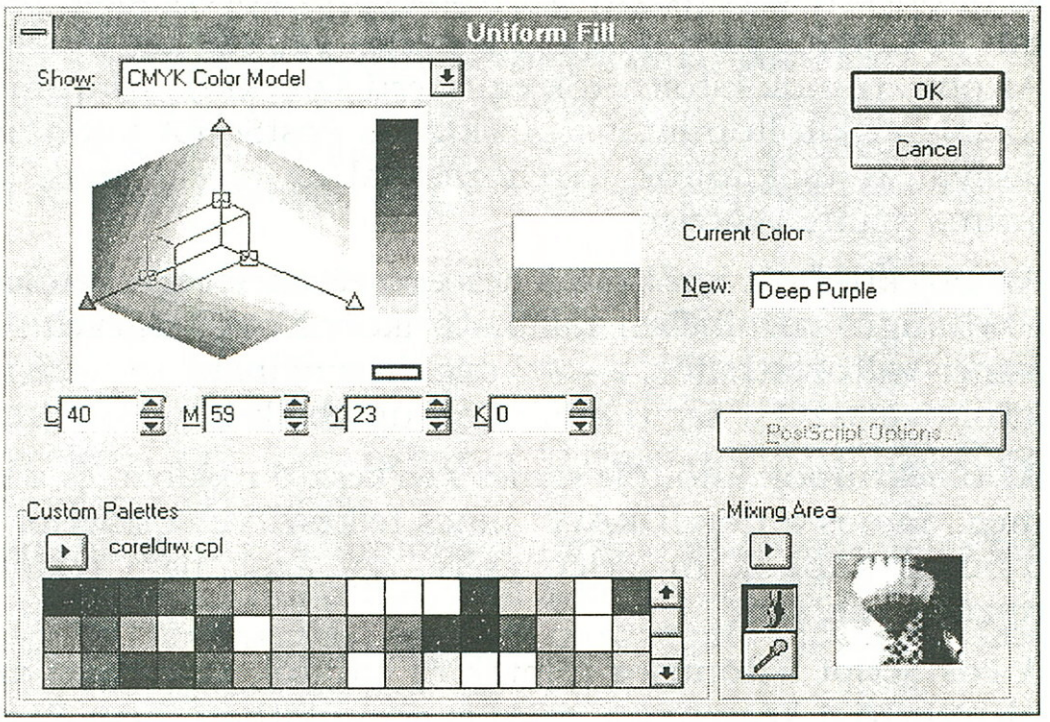
Ez a kiugró menü lehetőséget ad az objektumok fehér, és fekete színnel, valamint szürkeárnyalatokkal való kitöltésére. Ezzel a kiugró menüvel lehet megnyitni a színezésre, kitöltésre szolgáló párbeszédablakokat, és a Kanna segédeszköz (🖌) Roll-up ablakát is.

A CorelDRAW! objektumokat a következő kitöltőkkel töltheti fel:

- Egységes szín (skála- vagy kitöltőszín)
- Színfutás (egyenes, sugárirányú, kúppalást, négyzetes)
- Kétszínű (bittérkép) és többszínű (vektor) kitöltőminta
- PostScript tónusos kitöltők (csak PS nyomtatókhoz)
- PostScript kitöltőminták (csak PS nyomtatókhoz)
- Fraktál (bittérkép) kitöltőminták

Kitöltés egységes színnel

Ha egységes színnel (tehát nem valamilyen mintával) szeretné kitölteni a kijelölt objektumot, válassza a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjéből a színkör ikont (🎨). Ennek hatására megnyílik az Uniform Fill (Egységes szín) párbeszédablak (ld. az ábrát). Ebben az ablakban kiválaszthatja a megfelelő színt az előre definiált színeket tartalmazó palettákról, de keverhet saját színeket is a különböző színezési modellek felhasználásával.



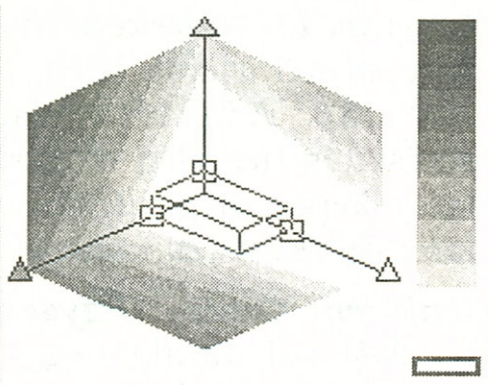
Az Uniform Fill párbeszédablak

A színezési modell, ill. a paletta kiválasztása

Az Uniform Fill (Egységes szín) ablak bal felső részében egy lehulló lista látható. Ebből választhatja ki a színezési modellt, ill. azt a palettát, amelyből színt szeretne választani. A lehulló lista alatt — a választástól függően — színkeverő mező, vagy paletta látható. A színkeverő mező formája a kiválasztott színezési modell szerint változik.

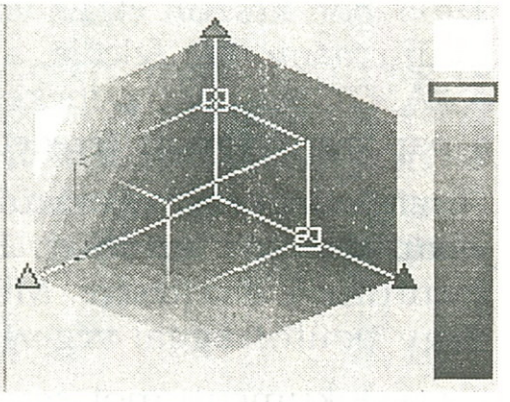
A lehulló listában a következő opciók találhatók:

CMYK Color Model (CMYK színezési modell) — Ez a színezési modell a *négyszínű nyomtatás alapszíneire* épül. A cián (Cyan: C), bíbor (Magenta: M), sárga (Yellow: Y), és fekete (Black: B) színek árnyalatainak kombinálásával bármely szín kikeverhető.



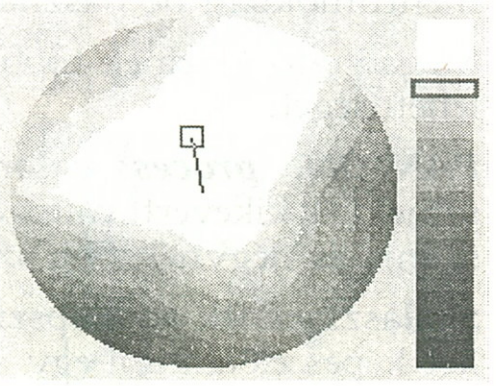
Ha a CMYK színezési modellt választja, a lehulló lista alatt az ábrán látható színkeverő mező jelenik meg. A megfelelő színt a mezőn található csúszkákkal keverheti ki. A színes hatszög egy kocka három oldalát szimbolizálja. Ezeken lehet elmozgatni a csúszkákat három irányba (C, M Y). A csúszkák mozgatásával kijelölhető, hogy az egyes alapszínekből milyen árnyalatok alkossák a színt. A hatszög mellett található keskenyebb színkeverő mezőben a fekete szín arányát állíthatja.

RGB Color Model (RGB színezési modell) — Az RGB színezési modellben a színek a következő alapszínekből állíthatók össze: vörös (Red: R), zöld (Green: G), kék (Blue: B). A hatszög alakú színkeverő mezőben ezt a három színt jelenti a három irány. A keskenyebb színkeverő sávval a színek fényerejét állíthatja, ám erre a mezőre tulajdonképpen nincs szükség, mert a megfelelő színek kikeverhetők a hatszög alakú mező segítségével is.



A CorelDRAW! az RGB színezési modellel elkészített színeket automatikusan átkonvertálja CMYK színekké. Mivel a két színezési modell jelentősen különbözik egymástól, megeshet, hogy a konverzió során a kiválasztott szín megváltozik. Ennek elkerülésére használja a szín kikeverésére CMYK színezési modellt.

HSB Color Model (HSB színezési modell) — A HSB színezési modell hasonlít az előző színezési modellhez. A különbség annyi, hogy a színeket itt a következő komponensek alapján lehet összeállítani: árnyalat (Hue: H), telítettség (Saturation: S), fényerő (Brightness: B). Ha ezt a színezési modellt választja, a lehulló lista alatt egy kör alakú és egy keskeny, téglalap alakú színkeverő mező jelenik meg. Az előbbivel a színárnyalatot és a telítettséget, az utóbbival pedig a fényerőt változtathatja. A színárnyalat megváltoztatásához a kör kerülete mentén kell elmozgatni a csúszkát, a telítettség változtatásához pedig su-



gárirányban. A piros szín 0, a sárga 60, a zöld 120, a cián 180, a kék 240, a bíbor pedig 300 fok irányában van.

A *HSB színezési modellel készített színeket a CorelDRAW! szintén átkonvertálja CMYK színekké*, így ezeknél is előfordulhat a színek megváltozása. Ha lehet, használja a CMYK színezési modellt a színek kikeverésére.

Grayscale (Szürkeárnyalat) — Ezt az opciót választva egy olyan színkeverő mező jelenik meg, amelyben csak szürkeárnyalatot választhat. Összesen 256 szürkeárnyalat áll a rendelkezésére, és ez egy dokumentum elkészítéséhez elég is, hiszen az emberi szem csupán 240-250 szürkeárnyalatot képes megkülönböztetni. A kiválasztott szürkeárnyalatot téglalap alakú csúszka jelzi.

Uniform Colors (Egységes színek) — Ha ezt az opciót választja a lehulló listából, a lista alatt egy színpaletta jelenik meg. Ezen a palettán RGB színezési modellen alapuló, előre definiált színek találhatók.

FOCOLTONE Colors — A FOCOLTONE színskálát igen sok helyen használják Európában. A színeit úgy válogatták össze, hogy minél könnyebb legyen a megfelelő szín kiválasztása. Ez a paletta skálaszíneket tartalmaz, ezért jól használható sokszínű dokumentumok színezésére.

PANTONE spot colors — A PANTONE díszítőszíneket tartalmazó palettája 1963-ban készült el. Ez volt az első ilyen jellegű, szabványnak számító színgyűjtemény. Ne feledje, a CorelDRAW! nem képes tökéletesen megjeleníteni a PANTONE Spot színeket, ezért a megfelelő szín kiválasztásához használja a papírra nyomott (eredeti) színpalettát.

Díszítőszíneknek nevezzük a PANTONE Matching System Spot színpalettájában definiált színeket. Ezek nagyon jól használhatók fekete-fehér dokumentumok díszítésére. Mivel a paletta színei előre definiált színek, a színezés nagy pontossággal végezhető el.

Ha a dokumentumot egy szokásos színes nyomtatón kívánja kinyomtatni, egy dokumentumban 3-4 díszítőszínt használhat egyszerre. Színbontásnál minden díszítőszín külön oldalra kerül. Nyomdai reprodukcióra szánt dokumentumokban ne használjon 4-nél több díszítőszínt.

Megadható a színek több árnyalata is. Erre a Tint (Árnyalat) számmező ad lehetőséget.

PANTONE process colors — Ez a paletta a PANTONE spot paletta skálaszínekkel kikevert változata. Ha a dokumentumot nyomdai reprodukcióra szánja és négynél több színt kíván alkalmazni, használja ezt a palettát.

Skálaszíneknek az alapszínekből kikeverhető színeket nevezzük. Ilyen színeket képes előállítani egy színes nyomtató, és ilyen színek szerepelnek a legtöbb színes nyomdai kiadványon is.

A cián, bíbor, sárga és fekete alapszínek keverésével nagyon sok szín állítható elő. A CorelDRAW! ezekből a színekből több mint *16 millió színt* képes kikeverni.

Ha a dokumentumban négynél több színt szeretne használni, válassza a színeket olyan palettáról, amely skálaszíneket tartalmaz. Mivel az említett négy alapszínből minden kívánt szín kikeverhető, nincs korlátozva a dokumentumban használható színek száma. Színbontásnál csupán négy levonat készül (külön-külön minden alapszínnek) és a nyomásnál is csak erre a négy színre van szükség, függetlenül attól, hogy hány színt használt a dokumentumban.

A CorelDRAW! 5 képes a skálaszínekkel színezett dokumentumokat bármilyen nyomtatón színekre bontani. A színbontáshoz tehát nincs szükség PostScript nyomtatóra.

TRUMATCH colors — A TRUMATCH paletta volt az első olyan paletta, amely kifejezetten digitális reprodukcióhoz készült. Mivel ez is skálaszíneket tartalmaz, igen jól használható sokszínű dokumentum színezésére.

A TRUMATCH palettára is érvényesek a PANTONE Process palettánál leírtak. A különbség csupán annyi, hogy ebben a palettában a HSB színezési modell szerint definiált színek találhatók.

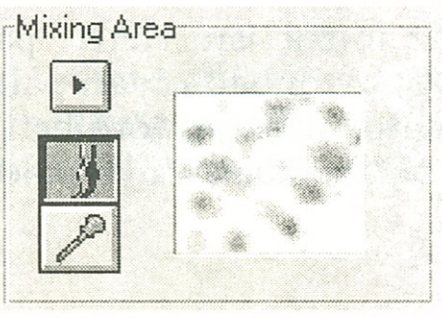
Színek keverése számértékekkel

Ha kiválasztja valamelyik színezési modellt, a színkeverő mező alatt megjelennek a színkeverést elősegítő számmezők. Ezek típusa és száma a színezési modelltől függően változik. A komponensek arányát a nyilakkal, vagy a megfelelő számértékek begépelésével adhatja meg. Az értékek megváltoztatása rögtön látható a színkeverő mezőn és az aktuális színt mutató mintamezőn is.

Színek keverése a keverőterület segítségével

A keverőterület a CorelDRAW! 5 újdonsága. Ebben a mezőben egy „légecset" segítségével összekeverhetők a kiválasztott színek, hasonlóan egy festő palettájához.

A színek keverésére a Mixing Area (Keverőterület) mező használható. Ebben három gomb és egy mintamező látható. A felső (nyíllal jelölt) gomb kiugró menüt nyit meg, amely a keverőterület mentésére (Save), betöltésére (Load) és törlésére (Clear) használható. A keverőterületeket BMP formátumú állományba lehet elmenteni, és minden ilyen állomány betölthető ide.



Az ecsettel jelölt gomb kiválasztása után kezdheti meg a színek keverését. A keverést a mintamezőn

végezheti el. Minden egyes kattintás egy-egy színes kört jelenít meg a mintamezőn. A program összeadó színkeverést valósít meg, ezért ha egy pontra többször kattint, ott a szín egyre sötétebb árnyalata jelenik meg.

Ha kikeverte a megfelelő színt válassza a Mixing Area (Keverőterület) mezőből a legalsó (pipettával jelölt) gombot. Ezzel lehet „felszippanttani" a keverőterületről a kívánt színt. A szín felszippantásához kattintson a pipettával a keverőmező megfelelő pontjára. A felszippantott szín megjelenik az aktuális színt mutató mintamezőben.

Színek kiválasztása a palettákról

Az előre definiált palettákról három módon lehet kiválasztani a színeket:

- A megfelelő színmezőre kattintva.
- A név szerint megjelenített szín kijelölésével.
- A megfelelő szín nevének begépelésével.

Az első módszer igen egyszerű. Ha kiválaszt a lehulló listából egy előre definiált palettát (Pl. PANTONE Process colors), a lista alatt egy színpaletta jelenik meg, melyben a színek színmezőkben helyezkednek el. Ilyenkor a színek neve nem látható.

Egy szín kiválasztásához kattintson egyszerűen a megfelelő színmezőre. A kiválasztott szín megjelenik az aktuális színt mutató mintamezőben, a szín neve pedig a New (Új szín) felirat mellett található mezőben.

Ha Ön a színek mellett látni szeretné a színneveket is, akkor kattintson a paletta alatt található Show Color Names (Színnevek mutatása) választómezőbe. Ekkor minden szín külön sorba kerül, és megjelenik mellette a neve is. Ha Ön név szerint keres egy színt, ez jelentősen megkönnyítheti a keresést.

További segítséget jelent a névszerinti keresésnél a Search for (Keresés) mező. Ebbe begépelhető a keresett szín neve. A CorelDRAW! a név első néhány karakterének begépelésekor már megpróbálja azonosítani a keresett színt, így nem kell mindig begépelni a szín teljes nevét.

Ne feledje, a Search for (Keresés) mezőbe nem kell begépelni a paletta nevét (Pl. PANTONE), elég csupán a színazonosító kódot megadni. A program ennek alapján is képes azonosítani a keresett színt.

Paletták kezelése

Az imént ismertetett paletták gyárilag definiáltak, így nem módosíthatók. Van azonban olyan paletta is, melynek színeit a felhasználó szabadon megváltoztathatja, törölheti és bővítheti. Az Uniform Fill (Egységes szín) párbeszédablakban ez a paletta az ablak alsó részén, a Custom Palettes (Saját

paletták) mezőben található. Ez a paletta jelenik meg egyébként a képernyő alján is, ha a VIEW (Nézet) menü Color Palette (Színpaletta) kiugró menüjéből a Custom Palette (Saját paletta) opciót választja.

Új paletta készítése

Új paletta készítéséhez kattintson a Custom Palettes (Saját paletták) mezőben látható (nyíllal jelölt) gombra. Ez a gomb kiugró menüt nyit meg, melyben a paletták kezelésére vonatkozó opciók találhatók.

Válassza a kiugró menüből a New (Új paletta) parancsot. Ekkor a gomb alatt található színpalettáról eltűnnek a színek.

Új színek felvétele a palettába

Ha új színekkel kíván kiegészíteni egy palettát, vagy egy új palettát szeretne színekkel feltölteni, két módszerhez folyamodhat:

Keverje ki a kívánt színt a megfelelő színkeverő mezőkkel, majd válassza a Custom Palettes (Saját paletták) mező gombjával megnyitható kiugró menüből az Add Color (Szín felvétele) parancsot. Ha nevet is kíván a színnek adni, akkor az Add Color (Szín felvétele) parancs kiválasztása előtt gépelje be ezt a nevet a New (Új szín) mezőbe.

Nyissa meg az egyik előre definiált palettát (pl. PANTONE Spot Colors), majd kattintson a felvenni kívánt színre, és „mozgassa" azt a saját palettába. Ekkor szín megjelenik a saját paletta színei között. Ezzel a „húzd és dobd" módszerrel igen gyorsan lehet új színeket adni a saját palettához.

Az iménti két módszer felváltva is használható. Látható, hogy az előbbi a színkeveréses színezési modelleknél használható, míg az utóbbi az előre definiált palettáknál. A CorelDRAW! 5 lehetővé teszi különböző színezési modellek keverését a saját palettában. A saját palettába tehát felvehet díszítőszíneket és skálaszíneket egyaránt. A CorelDRAW! (a PANTONE Spot színek kivételével) minden színt RGB vagy CMYK színekké konvertál, ezért a FOCOLTONE, PANTONE Process, és TRUMATCH palettákból származó színeket szabadon keverheti egy dokumentumban. Ügyeljen arra, hogy a PANTONE Spot színekkel együtt ne használjon más színeket a dokumentumban, mert ezeket a színeket a CorelDRAW! nem konvertálja skálaszínekké.

A paletta színeinek átrendezése

A saját paletta színeinek sorrendje könnyen megváltoztatható. Ehhez csupán rá kell kattintani a mozgatni kívánt színre, és át kell mozgatni az új helyére. A „húzd és dobd" módszerrel pillanatok alatt meg lehet változtatni a színek sorrendjét.

A paletta színeinek törlése

A paletta színeinek törléséhez tegye a következőket: válassza ki a törölni kívánt színt, nyissa meg a Custom Palettes (Saját paletták) nyíllal jelölt gombjával a kiugró menüt, majd válassza innen a Delete Color (Szín törlése) parancsot. Ennek hatására a kijelölt szín törlődik a saját palettából. Ne feledje, a *törlés művelete végleges*, tehát a kitörölt színek csak újrafelvétellel állíthatók vissza, más módon nem.

A paletta mentése

A saját paletták .CPL (Custom Palette) fájlba menthetők és bármikor visszatölthetők. A mentéshez kattintson a Custom Palettes (Saját paletták) mező gombjára, majd válassza a kiugró menüből a Save (Mentés) opciót. Ha a palettának még nem volt neve, megjelenik a Windows szokványos Save (Mentés) párbeszédablaka, melyben meg kell adnia a palettafájl nevét. Ha a palettának már volt neve, a program elmenti a palettát a régi néven.

Ha új néven szeretné elmenteni a palettát, válassza a kiugró menüből a Save As (Mentés új néven) parancsot. Ennek hatására akkor is megjelenik a Save (Mentés) párbeszédablak, ha a palettának már volt neve. A Save (Mentés) ablakban megadhatja a paletta új nevét.

A paletta visszatöltése

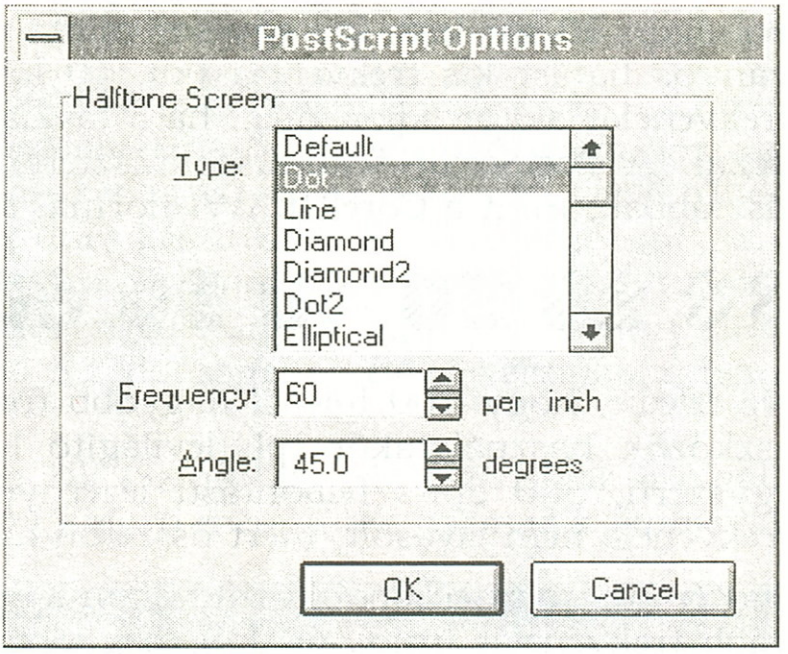
Az elmentett paletták a későbbiekben könnyen visszatölthetők. Ehhez csupán rá kell kattintani a Custom Palettes (Saját paletták) mezőben a nyíllal jelölt gombra, majd a kiugró menüből ki kell választani a Open (Megnyitás) parancsot. A parancs hatására megjelenik a Windows szokásos Open File (Fájl megnyitás) ablaka, melyben kiválaszthatja a megnyitni kívánt .CPL kiterjesztésű palettafájlt.

A paletta alapértelmezés megváltoztatása

A Custom Palettes (Saját paletták) mező kiugró menüje lehetővé teszi a paletta alapértelmezés megváltoztatását. Megadható tehát, hogy melyik paletta jelenjen meg a program indításakor. Ehhez nyissa meg a megfelelő palettát az Open (Megnyitás) paranccsal, majd válassza a kiugró menüből a Set As Default (Alapértelmezés) parancsot.

PostScript opciók

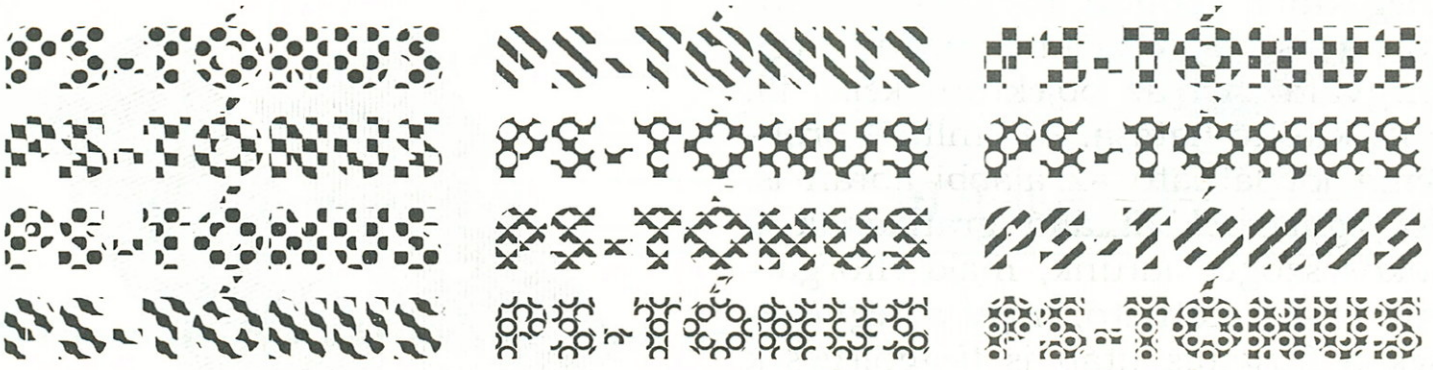
Ha a dokumentumot PostScript nyomtatón fogja kinyomtatni, lehetősége van PostScript féltónusos kitöltők alkalmazására is. Ezek a kitöltők olyan (körökből, vonalakból és egyéb geometriai alakzatokból álló) különleges hatást nyújtó minták, melyek bármely PS nyomtatón kinyomtathatók. Ne feledje, a PS kitöltők csak díszítőszínekkel (azaz PANTONE Spot színekkel) színezhetők.



A PostScript opciók párbeszédablaka

A PostScript féltónusos kitöltők ablaka (a díszítőszín kiválasztása után) a PostScript Options paranccsal nyitható meg. Az ablakban három paraméter állítható: minta, frekvencia, szög.

Minta (Type) — A Type (Minta) mezőben a PostScript féltónusos kitöltőminták listája látható. Ezek kis sűrűség (nagy méret) esetén látványos hatást biztosítanak. Az alábbi ábrán 45 %-os árnyalatot alkalmaztunk, 10 lpi frekvencia és 45 fokos szög mellett.



Az árnyalatot a kívánt díszítőszín kiválasztása után a Tint (Árnyalat) mezőben adhatja meg. Ha PS féltónusos kitöltőt kíván alkalmazni, soha ne használja a színek 100 %-os árnyalatát, mert az objektum teljesen fedett lesz, nem fog látszani a tónusminta. A legjobb hatást 40-60 %-os árnyalatoknál lehet elérni.

Frekvencia (Frequency) — A frekvencia sor/hüvelyk (line-per-inch: lpi) mértékegységben vannak megadva. Ez az érék azt adja meg a programnak, hogy egy hüvelyknyi távolságon (kb. 2,54 cm) belül hány sor minta helyezkedjen el. Pl. 30 lpi-s frekvenciát adva, az ábrában egy hüvelyknyi tá-

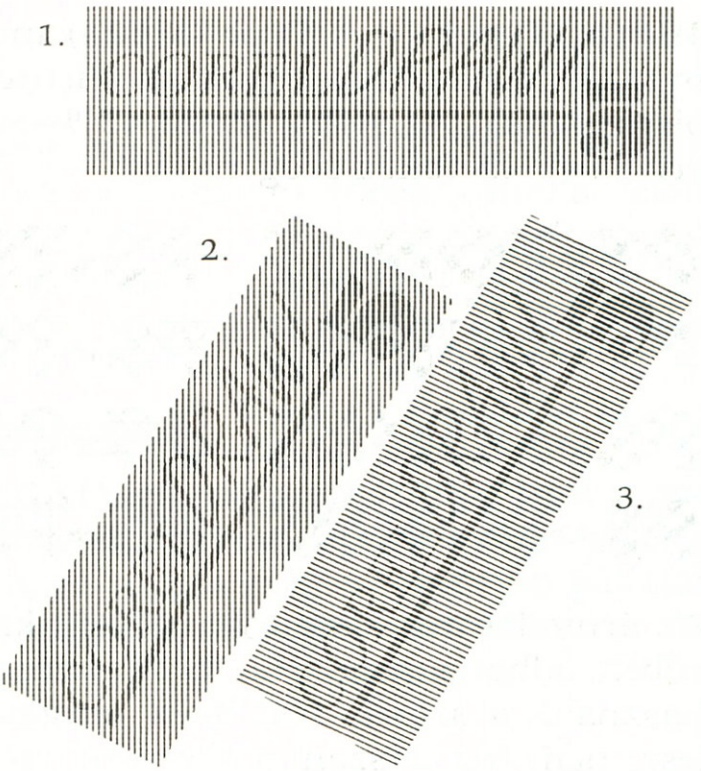
volságon 30 sor lesz, így egy sor minta magassága kb. 0,84 mm lesz. Látványos hatást kis frekvencia (kb. 10 lpi) megadásakor lehet elérni. Nagy frekvenciát akkor adjon meg, ha a kiválasztott mintával rasztert kíván képezni. A PostScript féltónusos raszterek általában sokkal finomabbak és tisztábbak, mint a CorelDRAW! normál raszterei.

Ne feledje, hogy 100 lpi-nél nagyobb frekvenciát csak nagyobb felbontású eszközök használatakor (pl. levilágító berendezéseknél) alkalmazhat. Egy egyszerű, 300 dpi-s felbontású lézernyomtatónál 60-80 lpi-nél nagyobb frekvencia nem javasolt, mert összefolynak a mintákból képzett árnyalatok.

Ha fénymásolás céljából készít valamilyen dokumentumot, használjon durvább frekvenciát (max. 60 lpi), nagyobb felbontásnál ugyanis itt is összefolyhatnak az árnyalatok.

Szög (Angle) — Ezzel az opcióval megadható a féltónusos minta szöge. Ne feledje, a szög csak kisebb frekvenciáknál látható tisztán.

Legyen óvatos a kis frekvenciájú egyenesekkel, ill. hasonló mintával kitöltött objektumok forgatásakor, döntésekor. Az angle (Szög) mezőben megadott szög a forgatás során ugyanis változatlan marad, így megváltozhat az objektum képe, ill. a PS kitöltő hatása. Az említett probléma jól látható az alábbi ábrán is. Az egyenesekből álló grafikának 0 fokos szöget adtunk, majd elforgattuk (1-2.). Látható, hogy az egyenesek a forgatás után is függőlegesek maradtak, így az objektum nem az eredeti képét mutatja. Az ábra 3. részén a szöget hozzáigazítottuk a forgatás szögéhez, így az eredeti hatást kaptuk vissza.

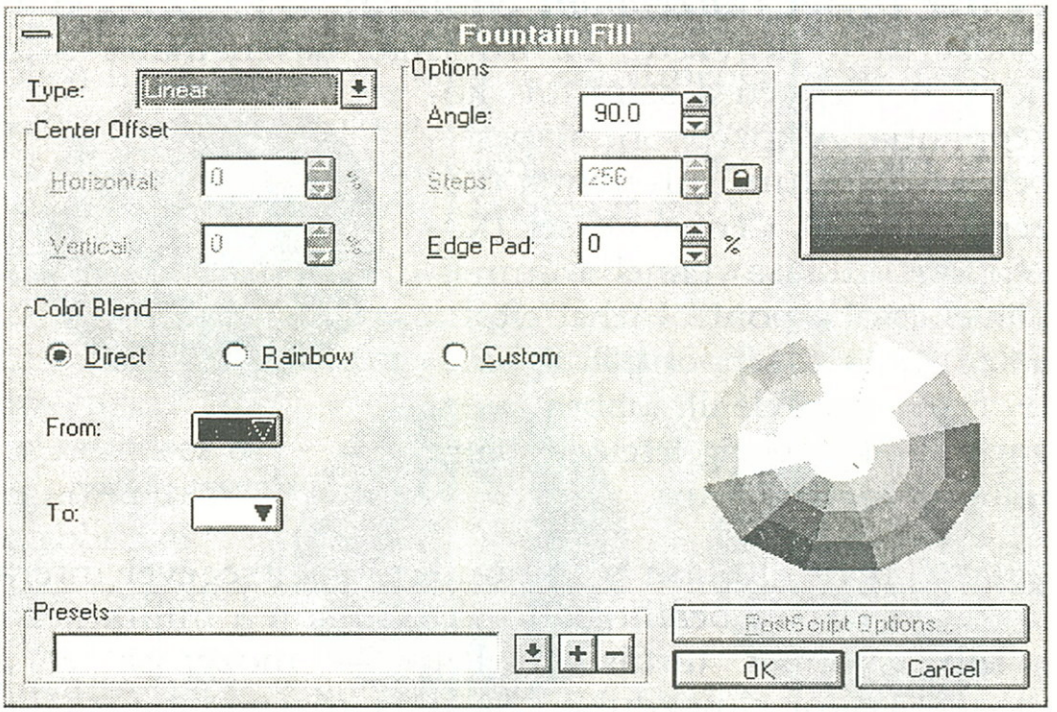


A következő ábrán látható mintákat különböző minták, frekvenciák és szögek megadásával nyomtattuk ki. A könyv végén, az A mellékletben az összes PostScript féltónusos mintát bemutatjuk, több frekvenciával és raszterszöggel.

Kitöltés színfutással

A két vagy több szín közötti színáttűnést színfutásnak nevezzük. A CorelDRAW! 5 a színfutás terén sokmindenben hasonlít az előző verzióhoz, de vannak újdonságok is. Lehetőség van két egyszerű szín közötti színáttűnés készítésére, több szín közötti színáttűnés készítésére, ill. különleges (pl. szivárványszerű) színáttűnés létrehozására is. A program négyféle színfutástípust kínál a felhasználóknak: egyenes, sugárirányú, kúppalást és négyzetes színfutást. Az utóbbi a CorelDRAW! 5 újdonsága, az előző verziókban nem létezett.

A színfutás elkészítésére a Fountain Fill (Színfutás) párbeszédablak szolgál. Ez az ablak a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjének harmadik ikonjával nyitható meg.



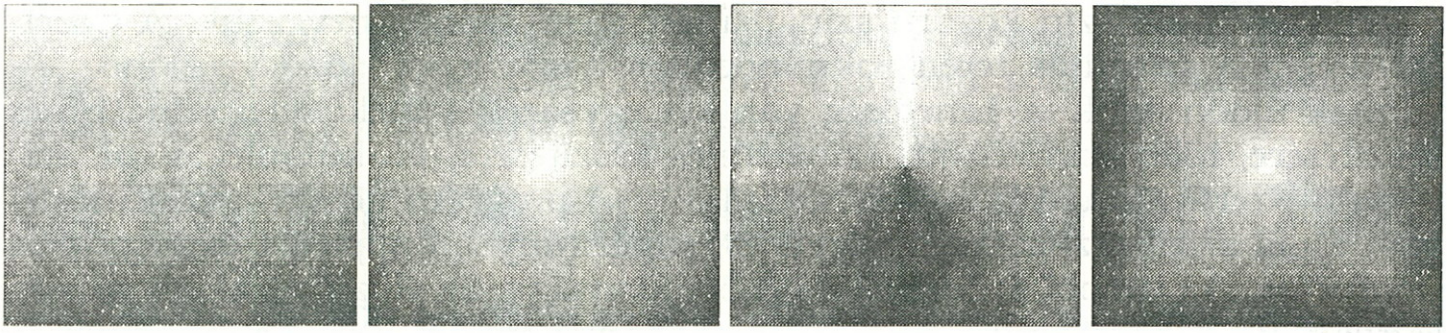
Az Fountain Fill párbeszédablak

A Fountain Fill párbeszédablak opciói

A Fountain Fill (Színfutás) párbeszédablak a következő opciókat tartalmazza:

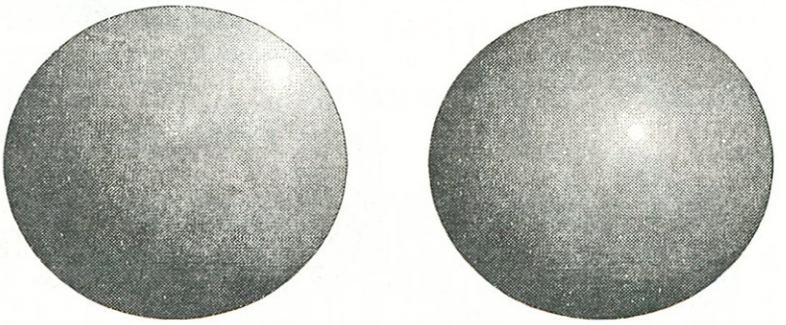
Type (Típus) — Ebből a lehulló listából választhatja ki a színfutás típusát. A CorelDRAW! 5 négyféle színfutástípust kínál: Linear (Egyenes), Radial (Sugárirányú), Conical (Kúppalást), Square (Négyzetes). Az egyenes színfutás egyszerű, adott irányú színátmenetet jelent. A sugárirányú színfutásnál a színek koncentrikus körökben helyezkednek el. Ehhez igen hasonló a négyzetes színfutás, melynél a színek egymásba ágyazott négyzetekben tűnnek egymásba. A kúppalást színfutás adott irányból megvilágított kúpot mímel.

Az alábbi ábrán az egyes színfutástípusokra láthat példát.



egyenes színfutás | sugárirányú színfutás | kúppalást színfutás | négyzetes színfutás

Center Offset (Középpont eltolása) — Ez az opció a sugárirányú, a kúppalást és a négyzetes színfutásnál használható. Segítségével megadható, hogy hol legyen a színfutás középpontja. A középpont alapesetben az objektum súlypontja (középpontja). A Center Offset (Középpont eltolása) panel számmezőivel ettől a ponttól lehet eltolni a színfutás középpontját. A pozitív értékek felfelé ill. jobbra, a negatív értékek pedig lefelé ill. balra tolják a középpontot.



30-30% középpont-eltolás | 10-10% középpont-eltolás

A középpont eltolása a mintamező segítségével interaktívan is változtatható. Az eltolás beállításához kattintson a mintamezőre, majd — az egérgomb nyomva tartása mellett — mozgassa el az egeret. Az egér mozgatásakor elmozdul a színfutás középpontja is. Ha a középpont a megfelelő helyen van, engedje el az egérgombot. Ne feledje, ha 50 %-nál nagyobb, vagy -50 %-nál kisebb értékeket kíván megadni, a kurzort a mintamezőn kívülre kell mozgatnia.

Angle (Szög) — Ez az értéke az egyenes, a kúppalást és a négyzetes színfutás esetén adható meg. Egyenes színfutásnál meghatározható vele a színfutás iránya, kúppalást színfutásnál a „fényforrás" iránya, négyzetes színfutásnál a pedig négyzet szimmetriatengelyének iránya. Mivel szögekről van szó, ide 0 és 360 fok közötti érték írható be. A mintamezőn szemmel követhetők a változtatások.

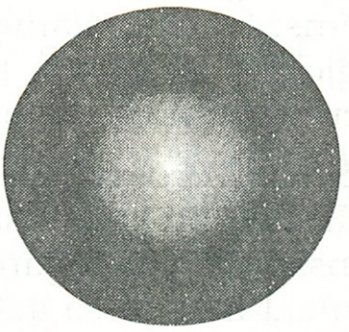
A mintamező alkalmas a színfutás szögének interaktív változtatására is. Ehhez nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson a mintamezőre, és — az egérgomb nyomva tartása mellett — mozgassa el az egeret. Ez egér mozgatásakor megjelenik egy vonal, amely a mintamező középpontját köti össze a kurzorral. Ennek a vonalnak az iránya mutatja a színfutás szögét. Ha a vonal iránya megfelelő, engedje el az egérgombot és a Shift billentyűt.

Ne feledje, a színfutás szöge mindig követi az objektum forgatását. Ha Ön elforgat egy színfutással kitöltött objektumot, a színfutás is elfordul. A színfutás eredeti irányának visszaállításához nyissa meg a forgatás elvégzése után a Fountain Fill (Színfutás) párbeszédablakot, majd írja be az Angle (Szög) mezőbe az eredeti értékeket.

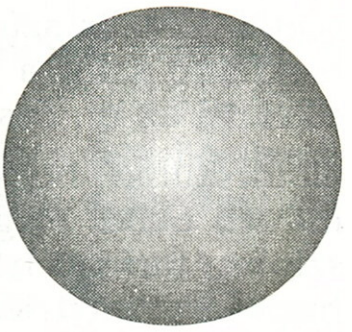
Steps (Lépések) — Ha rákattint a mező mellett található (lakat) ikonra (vagyis kinyitja a lakatot), akkor megváltoztathatja a Steps (Lépések) mező értékét. Ebben a mezőben lehet megadni, hogy a színátmenet hány lépésből álljon, tehát hány közbenső szín legyen a két végszín között. Ez az érték független a Preferences (Beállítások) párbeszédablak Preview Fountain Steps (Színfutás lépéseinek száma) paraméterétől. Maximális értéke 256.

Edge Pad (Széltartomány) — Alapesetben a színfutás az objektumokat egyenletesen tölti ki, tehát a kezdő és a végszínek ugyanolyan szélesek, mint az átmeneti színek. Ezen lehet változtatni az Edge Pad (Széltartomány) paraméterrel. Ha megnöveli ezt az értéket (max. 45 %), a kezdő és a végszín szélessége megnő, a színátmenet pedig keskenyebbé válik.

Az Edge Pad (Széltartomány) mező tehát azt tartalmazza, hogy a CorelDRAW! az objektum hány százalékát foglalja el a kezdő és a végszínekkel.

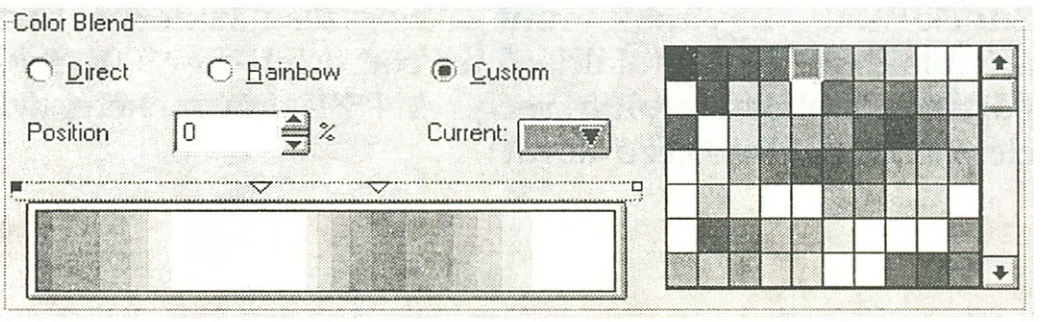


30% szélsáv



15% szélsáv

Color Blend (Színmosás) — Ez egy többfunkciós, összetett panel, melyben kiválaszthatja a színfutás végszíneit, ill. a közbenső színeket. A panelben háromféle színezési módot lehet választani: Direct (Közvetlen), Rainbow (Szivárvány), Custom (Adott).



A Color Blend panel

A közvetlen színezésnél csupán a kezdő és a végszínt kell kijelölni, amely a From és a To mintagombok megnyomásakor megjelenő paletták segítségével lehetséges. Ekkor a program a kezdő és a végszín között közvetlen színátmenetet készít.

A Rainbow (Szivárvány) opciót választva megjelenik két gomb, és „életre kel" a panel jobb oldalán található színkör. A szivárvány színfutásnál a kijelölt kezdő és végszínt a színkör kerületén körbefutó színskála köti össze. A színfutásban megjelenő színeket a színkörön látható görbe jelzi.

A ↻ és a ↺ gombokkal megadható, hogy a program milyen irányban járja körül a színkört. A ↻ az óramutató járásával egyező irányú körüljárást eredményez, a ↺ ikon pedig ellenkező irányút.

Ha a Custom (Adott) opciót választja, a panel további részekkel egészül ki. A jobb oldalán — a színkör helyén — megjelenik egy paletta, a rádiógombok alatt pedig egy skála. Ezek segítségével megadhatja, hogy mely színeken keresztül történjen a színfutás. Maximum 99 közbenső színt adhat meg.

A közbenső színek meghatározása a következő módon történik: kattintson duplán a skála azon pontjára, ahová új színt kíván helyezni. Ekkor a skála felső részén megjelenik egy háromszög alakú fogantyú, amely az új szín helyét mutatja. Válassza ki a panel jobb oldalán található palettából az új színt. Ha Önnek nem felelnek meg a palettában szereplő színek, kattintson a Current (Aktuális szín) címszó alatt található mintagombra, majd keverje ki a megfelelő színt a megjelenő ablakban. Ha kiválasztotta a színt, a program elkészíti az új, összetett színfutást. Ez a skálán és a mintamezőn is látható.

Előfordulhat, hogy véletlenül rossz helyre szúrta be az új színt, vagy valamilyen okból meg kell változtatnia a szín helyét. Ilyenkor kattintson rá a színhez tartozó háromszög alakú fogantyúra (ez a szín beszúrásakor jelent meg a skála tetején), majd mozgassa azt az új helyére. Ha elengedi a fogantyút, a szín átkerül az új helyére és a program elkészíti az új színfutást.

A közbenső színek törlésére szintén ezek a háromszög alakú fogantyúk szolgálnak. A törléshez kattintson duplán a törölni kívánt szín fogantyúján. Ennek hatására a fogantyú és a hozzá tartozó közbenső szín eltűnik.

PostScript options (PS opciók) — Ha a színfutás színeinek PANTONE Spot színeket választott, lehetősége van PostScript tónusminták használatára is. Ennek módja ugyanaz, mint az egyszerű színekkel történő kitöltésnél. Ebben az ablakban is megtalálható a PostScript gomb, amely a PostScript Options párbeszédablakot nyitja meg. A PS színátmenetekkel érdekes hatást lehet elérni (ld. a következő ábrát).

PS-SZÍNÁTMENET

PS-SZÍNÁTMENET

A színfutás mentése

Ha egy színfutást gyakran használ, elmentheti azt, és később bámikor visszahívhatja minden paraméterét.

A CorelDRAW! 5 számos előre definiált színfutást tartalmaz. Ezekben el van mentve a színfutás típusa, színe, és minden egyéb paramétere. Ön is készíthet ilyen színfutásmintákat a Fountain Fill (Színfutás) párbeszédablak Presets (Kész színfutások) paneljével.

A panelben egy lehulló lista és két gomb látható. Ha elkészített egy színfutást — tehát beállította annak összes paraméterét —, akkor kattintson a lehulló listába, majd gépelje be a színfutás nevét. Később ezzel a névvel azonosíthatja a színfutást. A színfutás neve max. 22 karakter hosszú lehet és tartalmazhat ékezetes karaktereket is.

Ha begépelte a nevet kattintson a + gombra. Ezzel a gombbal veheti fel a színfutást a listába.

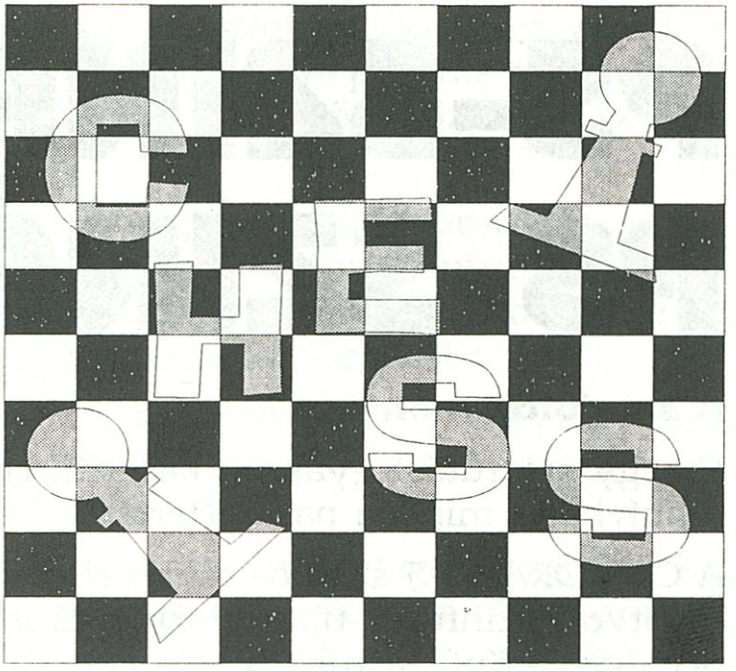
A kész színfutás kiválasztásához csupán meg kell nyitnia a lehulló listát, majd rá kell kattintania a színfutás nevére. Ennek hatására a kiválasztott színfutás paraméterei megjelennek az ablakban.

Ha törölni kíván egy színfutást, válassza ki azt az előbb leírt módon, majd kattintson a - gombra. Ennek hatására a CorelDRAW! törli a színfutást a listából. Ne feledje, a — véletlenül, vagy szándékosan — kitörölt színfutások visszaállítására nincs mód.

Kitöltés két és többszínű mintákkal

A Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjének ▩ ikonjával és ⤢ ikonjával nyithatók meg a kétszínű (bittérkép) és a többszínű (vonalas) kitöltőminták párbeszédablaka. Ezek a minták igen jól használhatók díszítésre, és egyéb (pl. térképészeti) célokra. A következő képen a kitöltőminták alkalmazásának egyik módját láthatja.

A CorelDRAW!-ban számos előre definiált kitöltőminta található. Ha olyan mintát szeretne alkalmazni, amely nem található meg a mintakönyvtárban, készítse el azt saját kezűleg. Erre használhatja a CorelPHOTO-PAINT programot, de a CorelDRAW! beépített mintakészítőjét is. A mintakészítést a SPECIAL (Opciók) menü Create Pattern (Mintakészítés) parancsa és a kitöltőminták párbeszédablakának Create /Import (Készítés/importálás) parancsai teszik lehetővé. A mintakészítésről később szólunk.



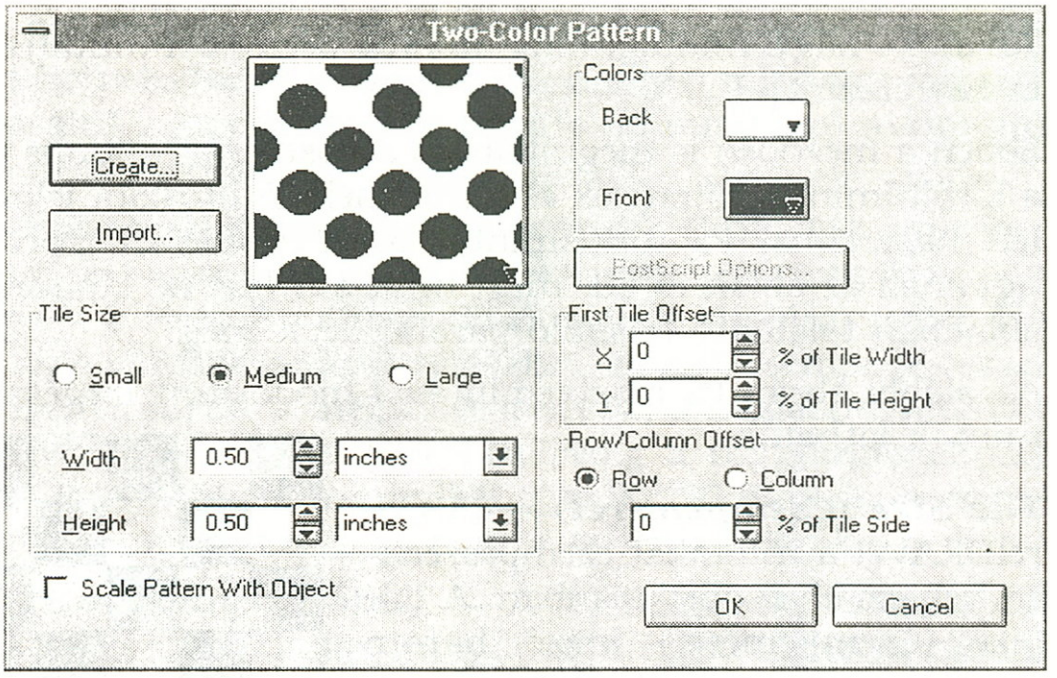
A kétszínű és a színes kitöltőminták kiválasztása, használata lényegében ugyanúgy történik, ezért ezt a két kitöltőtípust együtt tárgyaljuk. A kitöltőminták párbeszédablaka is csak egyetlen részletben térnek el: a *színes kitöltőminták színeit nem lehet utólag megváltoztatni*, így az ablakukban ez az opció nem szerepel.

A megfelelő párbeszédablakok megnyitásához kattintson a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjében a ▩ ikonra (kétszínű kitöltőminták), vagy a ⤢ ikonra (többszínű kitöltőminták).

A minta kiválasztása

Ha egy objektumot két- vagy többszínű kitöltőmintával kíván kitölteni, jelölje ki azt, majd válassza a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjéből a megfelelő ikont (▩ vagy ⤢). Ezek hatására megjelenik a Two Color Pattern (Kétszínű kitöltőminta) párbeszédablak, vagy a Full Color Pattern (Többszínű kitöltőminta) párbeszédablak. Mindkét ablak a következő ábrán láthatóhoz hasonlóan néz ki.

- A minta kiválasztásához kattintson az ablak felső részében található mintagombra. Ez egy lehulló listát nyit meg, melyben a rendelkezésre álló kitöltőminták láthatók. Kattintson kétszer a listában a megfelelő kitöltőmintára. Ekkor a lista bezárul, és a mintagombon megjelenik a kiválasztott minta.
- Állítsa be a kitöltőminta egyéb opcióit (pl. csempeméret, eltolás), majd nyomjon OK-t. Ekkor a kijelölt objektum felveszi a kiválasztott kitöltőmintát.



A kétszínű kitöltőminták párbeszédablak

A kitöltőminták ablakainak használata

Mivel a kétszínű és a többszínű minták ablaka csak néhány opcióban tér el, az ablakok használatát egy helyen tárgyaljuk.

Import — Ennek a gombnak a hatására megjelenik a Windows szokásos Open File (Fájl megnyitás) párbeszédablaka, amellyel a CorelDRAW! által ismert grafikai formátumú fájlokból mintát lehet készíteni.

Load (Betöltés) — Ez a gomb csak a többszínű kitöltőminták párbeszédablakában található meg. Rákattintva megjelenik egy ablak, mellyel .PAT kiterjesztésű CorelDRAW! mintafájlokat lehet betölteni. Ezt az opciót akkor kell használni, ha egy CorelDRAW!-val készített mintafájlt még nem vett fel a mintakönyvtárba.

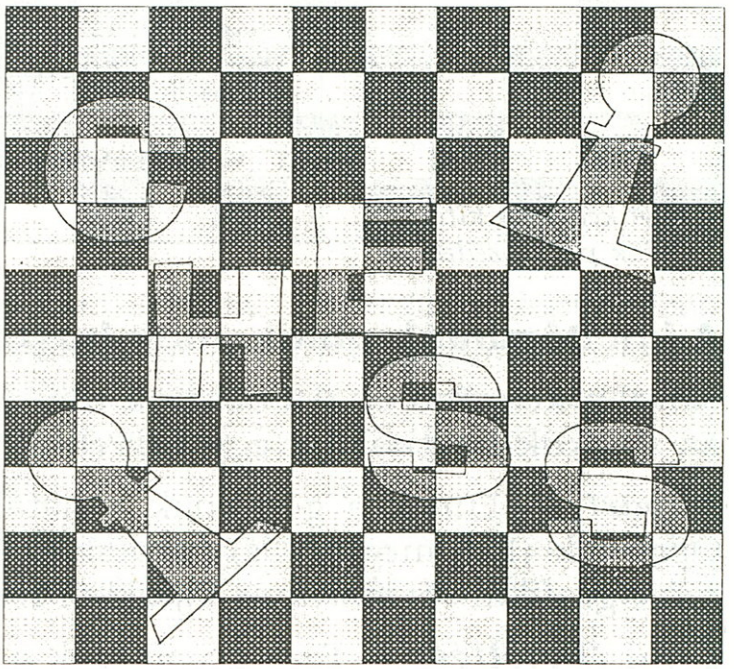
Create (Létrehozás) — Ez a parancs csak a kétszínű kitöltőminták párbeszédablakában található meg. Hatására egy olyan párbeszédablak nyílik meg, melyben kétszínű minták készíthetők, maximum 64x64-es méretben. A mintakészítésről később lesz szó.

Colors (Színek) — Ez a panel szintén csak a kétszínű kitöltőminták párbeszédablakában található meg. A benne található Back (Háttér) és Front (Előtér) mintagombok segítségével kiválasztható a kitöltőminta két színe. A gombok lehulló listát nyitnak meg, melyben a szokásos színpaletta látható. Ha Önnek a paletta egyetlen színe sem felel meg, kattintson a More gombra, melynek hatására megnyílik az Uniform Fill (Egységes szín) párbeszédablak. Ebben új színeket keverhet ki, vagy választhat az előre definiált paletták színei közül.

Az ablak nagy mintagombja mindig pontosan mutatja a kiválasztott előtér- és háttérszínt.

Ebben a mezőben is megtalálható a PostScript options (PS opciók) gomb. Ha a kitöltőminta előterének és hátterének díszítőszínt jelöl meg, a színezés mellett használhat PS tónusmintát is. A PostScript Optinos parancs hatására ugyanaz az ablak nyílik meg, mint amelyet az Uniform Fill (Egységes szín) ablakban található hasonló parancs nyit meg.

Az alábbi ábrán PS raszтermintával módosított kiegészített kétszínű kitöltőminták láthatók.



Tile Size (Csempeméret) — A CorelDRAW! a mintákat csempeszerűen helyezi el az objektumban. A Tile Size (Csempeméret) mező három rádiógombjával, ill. a Tiling (Csempézés) gomb hatására megnyíló ablakrész bal oldalával meg lehet határozni a csempék méretét.

Ha Önnek megfelel az előre meghatározott csempeméretek egyike, kattintson a három rádiógomb egyikére: Small (Kicsi), Medium (Közepes), Large (Nagy). Ha saját csempeméretet szeretne megadni, kattintson a Tiling (Csempézés) gombra, majd adja meg a csempék szélességét (width) és magasságát (height) a megnyíló ablakrész bal oldalán található számmezők segítségével.

Az Import paranccsal importált, ill. a Create Pattern (Mintakészítés) opcióval készített minták nem tartják meg eredeti arányaikat, mert a CorelDRAW! minden csempét négyzet alakúra torzít. Ha Ön téglalap alakú csempét hozott létre, annak eredeti arányait a Width (Szélesség) és a Height (Magasság) mezőkben állíthatja vissza. Ezekben a mezőkben megadható egymástól különböző méret is.

Ne feledje, a kétszínű minták esetén a csempeméret növelésével a minta durvává, szemcséssé válik, hiszen a felbontása rögzített. Többszínű (vektor-alapú) kitöltőminták esetében ez a probléma nem létezik. Ha nagy méretű csempékkel kívánja az objektumot kitölteni, használja inkább a többszínű kitöltőmintákat.

A monitorok gyenge felbontásából eredően a képernyőn megjelenő minták durvák, pontatlanok lehetnek. Mivel a minták nyomtatási minősége független a monitor felbontásától, a nyomtatáskor (megfelelő minőségű nyomtató esetén) ez a probléma nem jelentkezik.

First Tile Offset (Első csempe eltolása) — A csempék eltolhatók egymáshoz képest (soronként), és egyszerre is (az objektumhoz viszonyítva). Az együttes eltolást szolgálja a First Tile Offset (Első csempe eltolása) panel. Ha megváltoztatja az itt szereplő (százalékos) értékeket, az első csempe (és ezzel együtt az összes csempe) elcsúszik a megadott irányba, a megadott mértékkel. Az X mezőben a vízszintes, az Y mezőben pedig a függőleges eltolás mértékét kell megadni. Például, ha Ön mindkét mezőbe 50 %-ot ír, a csempézés az első (bal felső) csempe közepén és nem a szélén kezdődik.

Row/Column Offset (Sor/oszlop eltolás) — A csempesorok, és oszlopok eltolhatók egymáshoz képest. Az eltolás irányát és mértékét lehet megadni a Row/Column Offset (Sor/oszlop eltolás) panelben. Mivel a sorokat és az oszlopokat egyszerre eltolni nem lehet, ki kell választania, hogy melyikeket kívánja eltolni. Erre a Row (Sor), ill. Column (Oszlop) rádiógombok segítségével van lehetősége. Az eltolás mértékét százalékos arányban kell megadni, a panelben található számmezőben.

Scale Pattern With Object (Skálázás az objektummal) — Ha megváltoztatja egy kitöltőmintával ellátott grafika méretét, a kitöltőmintát alkotó csempék mérete nem változik meg. Ez gyakran hátrányos, hiszen ha a csempeméret változatlan marad a skálázás folyamán, akkor az objektum összképe megváltozik. Ennek kiküszöbölésére használható a Scale Pattern With Object (Skálázás az objektummal) választómező. Ha kiválasztja ezt a választómezőt, akkor az objektum nyújtásával, skálázásával megváltoznak a csempék méretei is, megtartva ezzel az objektum összképét.

Kitöltőminták készítése és szerkesztése

A CorelDRAW!-ban két- és többszínű kitöltőminták is készíthetők és lehetőség van azok szerkesztésére is. A következő eszközök állnak a felhasználó rendelkezésére:

- a SPECIAL (Opciók) menü Create Pattern (Mintakészítés) parancsa.
- A kétszínű minták szerkesztőablaka.
- A kitöltőminták párbeszédablakának Import parancsa.

Ha kitöltőmintát készít, tartsa szem előtt a következőket:

- A kétszínű (bittérkép-alapú) kitölőmintáknál a görbék és az átlós egyenesek nyomtatáskor szemcsésnek, durvának tűnhetnek. Ez a jelenség különösen nagyobb csempeméreteknél jelentkezik. Ha nagy csempékkel kívánja kitölteni az objektumokat, lehetőleg használjon többszínű (vektor-alapú) kitöltőmintát.
- Azok a minták, melyeknek egyik oldala jóval hosszabb, mint a másik, felismerhetetlenné torzulhatnak a csempére helyezés következtében. (Említettük, hogy a CorelDRAW! minden csempét négyzet alakúra torzít.) Az eredeti arányok visszaállítására használja a Tile Size (Csempeméret) panel Width (Szélesség) és Height (Magasság) mezőit.
- Ha kétszínű mintát készít színes grafikából, a CorelDRAW! az eredeti grafikát fekete-fehér bittérképpé konvertálja. Ha forrásgrafika sok színt tartalmaz, akkor ez a konverzió egyes részletek elvesztését okozhatja. Ha fontos, hogy megmaradjanak az ábra részletei, készítsen abból többszínű kitöltőmintát. Kétszínű kitöltőminta forrásaként használjon lehetőleg fekete-fehér ábrát.

A Create Pattern (Mintakészítés) opció

A SPECIAL (Opciók) menü Create Pattern (Mintakészítés) parancsával kétszínű és többszínű kitöltőminták egyaránt készíthetők. Az új minták bekerülnek a mintakönyvtárba.

Kitöltőmintaként alkalmazható mindenféle grafika, szöveg, színes illusztráció, vagy akár egy importált bittérkép is.

A minták részletessége, felbontása Öntől függ. Az összetettebb minták kezelése és nyomtatása több időt igényel, ezért ügyeljen arra, hogy a mintákat mindig a megfelelő méretben készítse el. Különösen igaz ez a megállapítás a bittérképeket tartalmazó kitöltőmintákra, melyek igen hosszadalmas várakozásra ítélhetik a felhasználót.

A mintakészítéshez:

- Készítse el, vagy töltse be a minta forrásául szolgáló ábrát. Az ábra mérete a mintakészítés szempontjából lényegtelen.
- Válassza a SPECIAL (Opciók) menü Create Pattern (Mintakészítés) parancsát. Ennek hatására megjelenik az alábbi párbeszédablak.
- Válassza ki a Type (Típus) mezőből, hogy milyen típusú mintát szeretne készíteni: Two Color (Kétszínű), Full Color (Többszínű).

- Ha kétszínű mintát szeretne készíteni, ki kell választania annak felbontását is. Ezt a Resolution (Felbontás) mezőben teheti meg. Háromféle felbontás áll a felhasználó rendelkezésére: Low (Kicsi), Medium (Közepes), High (Nagy). A Low (Kicsi) felbontást akkor használja, ha az ábra nem tartalmaz görbéket vagy átlós vonalakat. Ellenkező esetben válassza inkább a Medium (Közepes), vagy a High (Nagy) felbontást.
- Ha végzett a beállításokkal, nyomjon OK-t. Ekkor megjelenik a képernyőn egy szálkereszt. Ez segít meghatározni az ábra viszonylagos méretét.
- Kattintson a mintaként alkalmazni kívánt ábra bal felső sarkába és húzzon gumikeretet az ábra köré.

Az ábra körül hagyhat üres helyet is. Ez azt eredményezi, hogy a leendő csempesoron az ábrák távolabb fognak elhelyezkedni egymástól, de kisebb méretben jelennek meg.

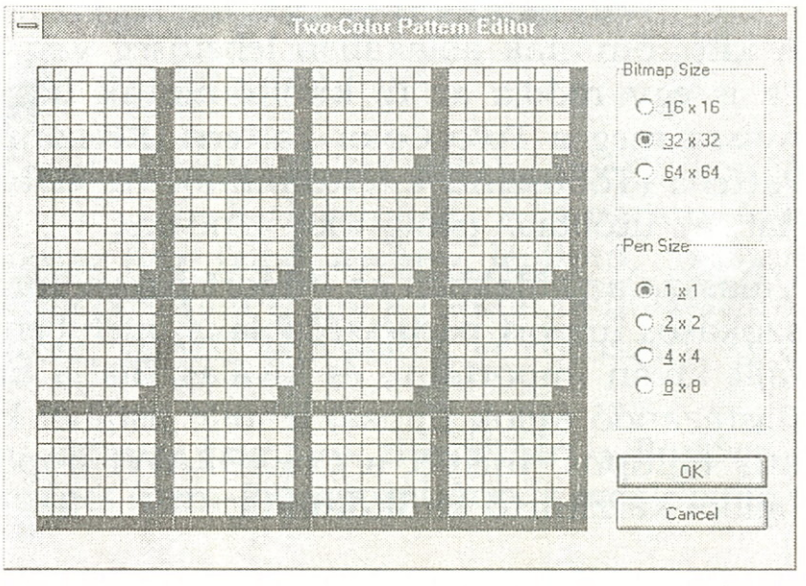
Ha a gumikeret rajzolása közben lenyomja a Ctrl billentyűt, a művelet korlátozható. Ilyenkor csak négyzet alakú gumikeret húzható az ábra köré.

Ha elkészült a gumikerettel, engedje el az egérgombot. Ekkor a CorelDRAW! felteszi a kérdést: valóban szeretne-e mintát készíteni a kijelölt területen belül található grafikákból. Ha igen, nyomja meg az OK gombot.

Ha többszínű kitöltőmintát készített, meg kell adnia a mintafájl nevét. A CorelDRAW! a többszínű mintákat .PAT kiterjesztésű fájlokban tárolja. A kétszínű kitöltőminták készítésekor nem kell fájlnevet megadni, az új minta bekerül a kétszínű kitöltőminták könyvtárába.

Kétszínű minták készítés a mintaszerkesztővel

A CorelDRAW! rendelkezik egy beépített mintaszerkesztővel, mellyel könnyedén készíthetők egyszerűbb kétszínű kitöltőminták. A mintaszerkesztő a Two Color Pattern (Kétszínű kitöltőminta) párbeszédablak Create (Létrehozás) parancsával nyitható meg.



A mintaszerkesztő párbeszéablaka

A mintaszerkesztő egy rajzmezőből és különböző ellenőrző gombokból áll. A rajzmező egy négyzete egy képpontot reprezentál. A képpontok számát a Bitmap Size (Bittérkép mérete) panelben állíthatja be. Itt háromféle felbontás közül lehet választani: 16x16, 32x32 és 64x64 képpont. A legkisebb méretet lehetőleg csak olyan minták elkészítésénél használja, melyek nem tartalmaznak görbéket ill. átlós egyeneseket. Ilyen kis méretnél ezek az objektumok szemcsések lennének. Tisztább, finomabb minták készítéséhez használja a másik két felbontást. Ha még ezeknél is jobb minőségű mintákat szeretne készíteni, használja a CorelPHOTO-PAINT programot, vagy más hasonló bittérkép-szerkesztőt. Ezekhez a programokhoz kell folyamodnia abban az esetben is, ha téglalap alakú csempét kíván készíteni. A mintaszerkesztővel csupán négyzet alakú csempék készíthetők.

Ne feledje, ha megváltoztatja a rajzmező méretét, annak eredeti tartalma elvész. A minta méretét állítsa be még a szerkesztés megkezdése előtt.

Ha üresen hagyja a szerkesztőmezőt, és OK-t nyom, létrejön egy üres minta. Az ilyen minta csak a helyet foglalja a mintakönyvárban, ezért a legjobb töölni.

Minta rajzolására mindkét egérgomb használható. A bal (elsődleges) egérgombbal fekete, a jobb (másodlagos) egérgombbal fehér négyzetek rajzolhatók. Ha a minta elkészült, a program a fekete képpontokat tekinti előtérnek, a fehér képpontokat pedig háttérnek. A Pen Size (Tollméret) panelben beállíthatja, hogy az egérgomb lenyomásakor a rajzmezőn egyszere hány képpont változzon meg. Ha Ön például a 8x8-as opciót választja, a rajzterületen egy 8x8 képpont méretű terület válik feketévé vagy fehérré.

Rajzoláskor mindig tartsa szem előtt, hogy a minta csempeszerűen fog ismétlődni. Ha a rajzterület széleire is rajzol, a minta a csempéken össze fog érni. Ilyen módon egyébként végtelenített minta is készíthető.

Mintakészítés az Import paranccsal

A kitöltőminták ablakában lehetőség van a kész grafikák importálására is. Ez is egy módja az új kitöltőminták létrehozásának. Az importáláshoz nyissa meg a Two Color Pattern (Kétszínű kitöltőminta) vagy a Full Color Pattern (Többszínű kitöltőminta). Az előbbibe kétszínű mintákat importálhat, az utóbbiba pedig többszínűeket.

Válassza az ablakban az Import parancsot. Ekkor megjelenik a CorelDRAW! szokásos Import párbeszédablaka, melyben megadhatja, hogy milyen típusú fájlt kíván importálni, és kiválaszthatja magát a fájlt. A List Files of Type (Listázandó fájlok típusa) lehulló listából kiválasztható minden olyan grafikus fájltípus, melyet a CorelDRAW! importálni képes, tehát minden ilyen fájlból készíthető kitöltőminta.

Ha az Import parancsot a kétszínű kitöltőminták párbeszédablakában adta ki, tartsa szem előtt a következőket:

A CorelDRAW! minden grafikát fekete-fehér bittérképpé konvertál. Ez gondot jelenthet bonyolult, színes grafikáknál. Ezeknél a konverzió a részletek egybemosódását, elvesztését okozhatja.

A csempegrafikák legnagyobb mérete 256x256 képpont. A CorelDRAW! az ennél nagyobb grafikákat összenyomja 256x256 képpontos méretre. Az összenyomás a grafika minőségének romlásához vezethet.

Ha az Import parancsot a többszínű kitöltőminták párbeszédablakából adta ki, az előbb felsorolt korlátozások nem érvényesek. A többszínű mintáknál a méret és a színek száma korlátlan.

Többszínű minták szerkesztése

A többszínű minták ugyanúgy szerkeszthetők, mint a CorelDRAW! bármelyik objektuma. Egy többszínű minta szerkesztéséhez töltse be azt a CorelDRAW!-ba a FILE (Fájl) menü Open (Megnyitás) parancsával. A megjelenő Open (Megnyitás) párbeszédablak List Files of Type (Listázandó fájlok típusa) lehulló listájából válassza a Pattern File (*.PAT) opciót, majd jelölje ki a szerkeszteni kíván mintafájlt.

A képernyőn megjelenő grafika egy része egy láthatatlan téglalapba van foglalva. Ez a téglalap jelzi, hogy a grafika mely része kerül a csempére. Attól, hogy Ön elmozgatja, átméretezi, vagy törli ezt a téglalapot, a csempére kerülő objektum nem változik meg: az előzőleg kijelölt rész jelenik meg a csempén.

Ha végzett a grafika szerkesztésével, válassza a FILE (Fájl) menü Save (Mentés) parancsát. Ennek hatására a CorelDRAW! felülírja az eredeti mintafájlt a módosított grafikával. Ha meg kívánja tartani az eredeti mintafájlt, válassza a FILE (Fájl) menü Save As (Mentés más néven) parancsát. Ez egy párbeszédablakot nyit meg, amelyben megadhatja az új mintafájl nevét.

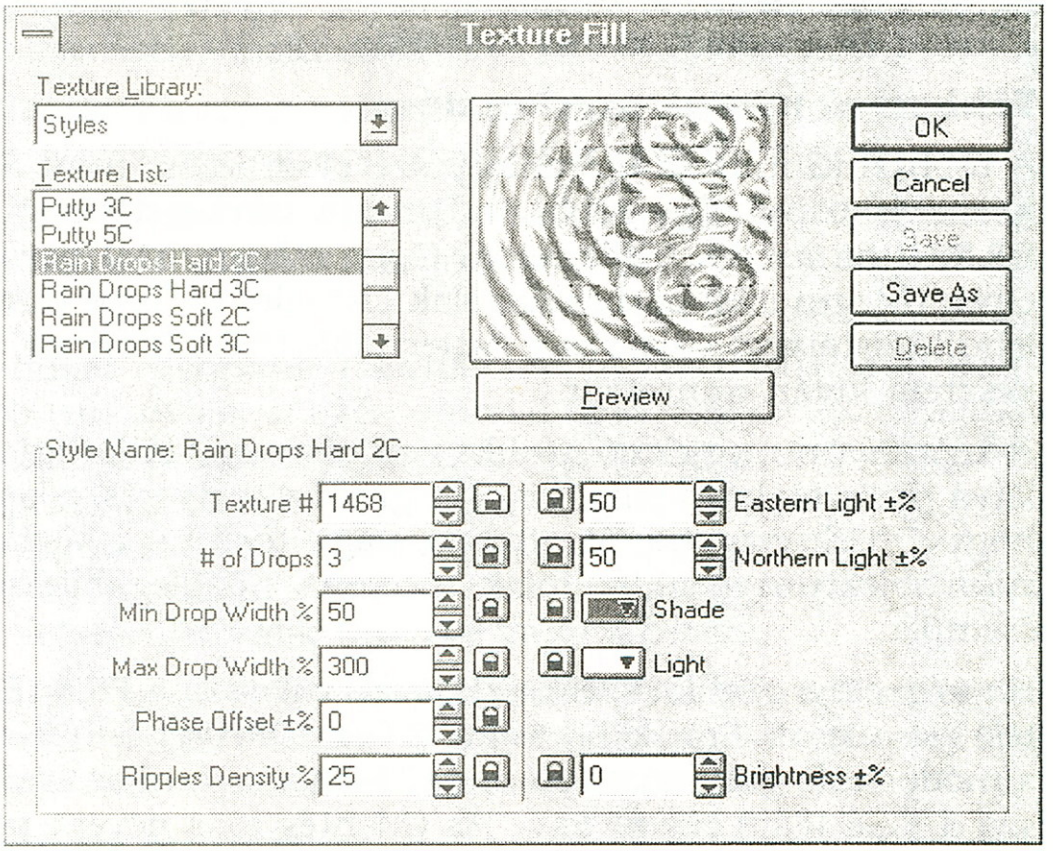
Kitöltés fraktál mintákkal

A CorelDRAW! a csempe és PostScript minták mellett tartalmaz egy igen jól használható, látványos kitöltőtípust: a fraktál kitöltőt. A program több mint száz fraktál alaptípust tartalmaz (víz, felhő, ásvány, légifotó, domborzati kép stb.). Ezek az alaptípusok módosíthatók, így a fraktál minták száma több millió. Lehetőség van a felületek, színek, árnyalatok véletlenszerű kiválasztására is.

A fraktál kitöltőmintáknak nagy előnye, hogy — ellentétben a PostScript mintákkal — képernyőn és közönséges (nem-PS) nyomtatón is megjeleníthetők.

A fraktál minta megnövelheti a fájlméretet, a képernyőn való megjelenítés és a nyomtatás idejét is. Az egyidejűleg használható fraktálminták számának a rendelkezésre álló szabad memória mennyisége és a dokumentumban szereplő objektumok bonyolultsága szab határt. Ha a fraktál kitöltő generálásakor a program eléri a gép által szabott határokat, megjelenik egy hibaüzenet. Ezesetben csökkentse a fraktálmintával kitöltött objektumok számát és bonyolultságát.

A fraktál minták használatához válassza a Kanna segédeszköz (◇) kiugró menüjéből az utolsó előtti ikont. Ennek hatására megjelenik a képernyőn a Texture Fill (Anyag-kitöltő) párbeszédablak.



A fraktál kitöltőminták párbeszédablak

Válassza ki a Texture Library (Anyagkönyvtár) lehulló listából a kívánt anyagkönyvtárat. A listában eredetileg három opció szerepel, de készíthetők új anyagkönyvtárak is. Ha a Styles (Stílusok) opciót választja, a Textures List (Anyaglista) mezőben a CorelDRAW! előre definiált, alap anyagtípusai jelennek meg. A Samples és a Vegetation anyagkönyvtárak az alap anyagtípusokból egyénileg is előállítható anyagok példáit tartalmazzák. Ezek az anyagok egyébként az alap anyagtípusokkal azonos módon változtathatók.

Ha kiválasztotta a megfelelő anyagkönyvtárat, jelölje ki a Texture List (Anyaglista) mezőben a használni kíván anyagot. A kiválasztott anyag mintája megjelenik az ablak közepén található mintamezőben. A CorelDRAW! annyi anyagot kínál a felhasználónak, hogy nehéz lenne ezeket egytől-egyig ismertetni. A legegyszerűbb sorban megtekinteni a rendelkezésre álló anyagokat.

Ha kiválasztotta a megfelelő anyagot, megváltoztathatja annak paramétereit. A paraméterek anyagról-anyagra változnak, ezért csak azokról írunk, amelyek a leggyakoribbak.

A paraméterek hatásának megtekintéséhez kattintson a Preview (Kirakat) gombra. Ennek hatására a mintamezőben megjelenik az anyagminta.

A paraméterek módosítása

Az anyagok paramétereinek módosításával a fraktál kitöltők számtalan variációja állítható elő. Az anyag kiválasztása után az ablak alján megjelennek az előre definiált paraméterek, melyeket a felhasználó tetszés szerint módosíthat. Az anyag változásának mértéke attól függ, hogy Ön hány paramétert változtat és milyen mértékben. Nagy változtatások az anyag drasztikus változását eredményezik, az apró változtatásokkal pedig elvégezhető az anyag finom módosítása. A megváltoztatott anyag a mintamezőben tekinthető meg, a Preview (Kirakat) gomb megnyomása után.

Anyag sorszám (Texture #) — Minden anyag alaptípus több változatot tartalmaz. Ezek száma 32768. Ha kiválaszt egy előre definiált mintát a Texture List (Anyaglista) mezőből, ebben a számmezőben megadhatja az anyagváltozat alaptípuson belüli sorszámát. Ez az érték tehát 0 és 32767 között lehet. Egy-egy sorszám mindig ugyanazt az anyagváltozatot jelöli. Ha Önnek megtetszett egy anyagváltozat, jegyezze meg a sorszámát, mert ezzel később is előhívhatja ezt az anyagváltozatot.

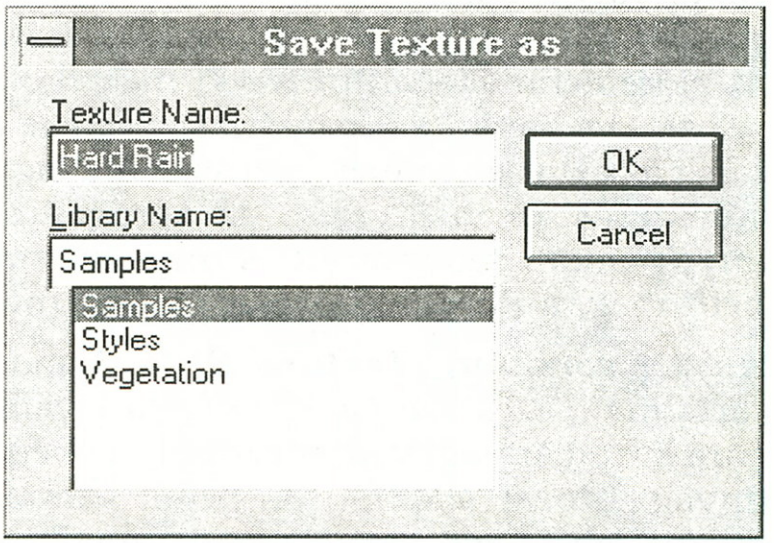
Anyagszín — A kiválasztott anyag színei a mintamező alatt, a színes mintagombokon láthatók. A színek (ill. a mintagombok) száma az anyag típusától függ. A színek megváltoztatásához kattintson a mintagombokra. Ennek hatására megjelenik a megszokott kiugró színpaletta. Ha Önnek nem felel meg a paletta egyetlen színe sem, kattintson a More gombra, majd keverje ki a megfelelő színt a megjelenő párbeszédablakban.

Egyéb paraméterek — Az ablakban megjelenő egyéb paraméterekkel az anyagok tovább módosíthatók. A paraméterek anyagonként eltérnek, ezért nem soroljuk fel ezeket. Hatásukat legegyszerűbb kipróbálni. Ha megváltoztatott egy paramétert, a hatást a Preview (Kirakat) gombra kattintva, a mintamezőben tekintheti meg. Javasoljuk, hogy egyszerre csak egy paramétert változtasson meg.

Anyagok mentése

Ha új anyagtípust készített, lehetősége van annak mentésére, és későbbi visszatöltésére. Az alap anyagkönyvtár (styles) nem változtatható, ám az összes több anyagkönyvtár szabadon bővíthető, módosítható.

- Egy anyag paramétereinek mentéséhez kattintson a Save As (Mentés új néven) parancsra. Ennek hatására megjelenik a Save Texture As (Anyag mentése) párbeszédablak.
- Válassza ki a Library Name (Könyvtár neve) listából, hogy melyik anyagkönyvtárban kívánja elhelyezni az új anyagot. Ha új anyagkönyvtárat kíván létrehozni, gépeljen a Library Name (Könyvtár neve) egy új nevet. Ne feledje, az alap anyagkönyvtárba (Styles) nem helyezhet új anyagokat.
- Írja be a Texture Name (Anyag neve) mezőbe az új anyag nevét. Ezen a néven fog megjelenni az új anyag a Texture List (Anyaglista) mezőben.



Az anyagok mentésekor megjelenő párbeszédablak

- Ha végzett az opciók megadásával, nyomjon OK-t. Ekkor a CorelDRAW! elmenti az új anyagtípus beállításait, és elhelyezi azt a kiválasztott anyagkönyvtárban. Az új anyagtípust ezután ugyanúgy használhatja, mint a többi anyagtípust.

Lehetőség van az anyagtípusok törlésére is. A törléshez csupán ki kell jelölni a törölni kívánt anyagtípust a Texture List (Anyaglista) mezőben, majd rá kell kattintani a Delete (Törlés) parancsra. A program ekkor felteszi a kérdést: valóban törölni kívánja-e a kijelölt anyagtípust. Ha igen, kattintson az OK gombra. Az anyagtípusok törlésekor járjon el kellő körültekintéssel, mert a kitörölt anyagtípusok nem állíthatók vissza.

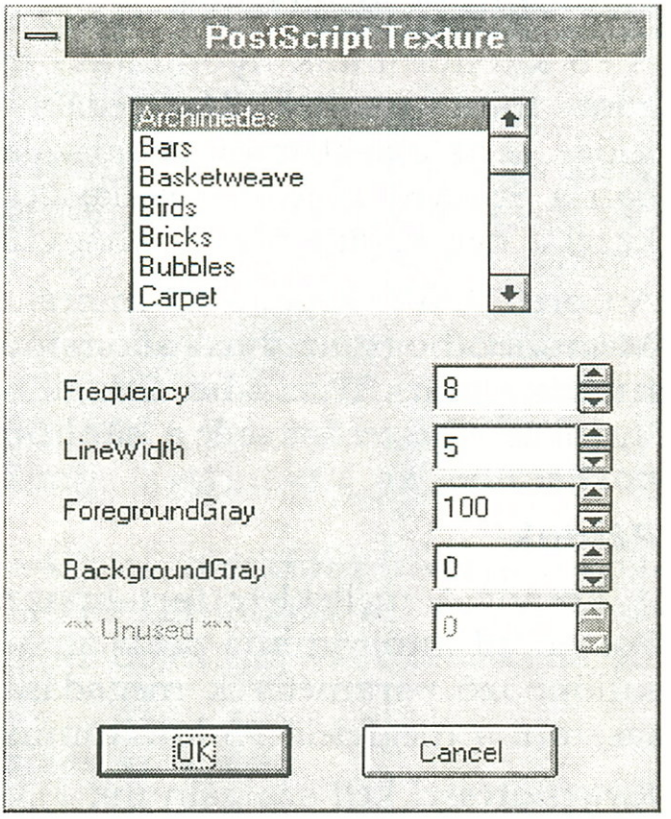
Ne feledje, az alap anyagkönyvtár (Styles) anyagtípusai nem törölhetők.

Kitöltés PostScript kitöltőmintával

Ha a dokumentumot PostScript nyomtatón fogja kinyomtatni, lehetősége van PostScript kitöltőminták használatára. A CorelDRAW! a PS kitöltőminták számos típusát tartalmazza. Minden kitöltőtípusnak több változtatható paramétere van így a PostScript kitöltés igen változatos lehet.

Ha egy objektumot PostScript kitöltővel kíván kitölteni, válassza a Kanna segédeszköz (🖌) kiugró menüjéből a **PS** ikont. Ennek hatására megnyílik a PostScript Texture (PS anyag) ablak.

A PS kitöltők ablakának felső részén egy lista található. Ez a lista tartalmazza a CorelDRAW!-ban definiált PS kitöltőtípusokat. Minden fantázianév egy-egy mintát takar, melyhez négy vagy öt paraméter tartozik. A paraméterek mintánként változnak, ezért itt csak a gyakrabban előforduló paraméterekről írunk.



Frequency (Frekvencia) — Ezzel a paraméterrel a minta sűrűségét lehet beállítani. Nagyobb értékek esetén több minta helyezkedik el egységnyi területen, ezért ekkor a minták kisebbek. Ne adjon meg a Frequency (Frekvencia) mezőben túl nagy értékeket (25-nél nagyobbat), mert a minták egybefolynak.

Line Width (Vonalvastagság) — Számos mintánál változtatható a minta körvonalának vastagsága. Ha a vonalvastagság 0, a minta körvonala nem jelenik meg a grafikán. Ne feledje, ha túl nagy vonalvastagságot ad meg, a körvonalak letakarhatják a mintákat.

ForegroundGray (Előtér árnyalata) — Vannak olyan PS kitöltők, melyeknél változtatható a minták előterének és hátterének árnyalata. Itt természetesen egy 0 és 100 közötti értéket lehet megadni. A 0 a fehér kitöltőt,a 100 pedig a fekete kitöltőt jelenti. Ha Ön a kettő közötti értéket ad meg, a program raszterrel tölti ki a minta előterét.

BackgroundGray (Háttér árnyalata) — Ez az opció megegyezik az előzővel. A különbség annyi, hogy ez a minták hátterének árnyalatát hivatott megadni.

MaximumSize/MinimumSize (Maximális/minimális méret) — Ezek a paraméterek azoknál a mintáknál fordulnak elő, melyek változó méretű objektumokat tartalmaznak (pl. Bubbles). Ezeknél a mintáknál megadható az objektumok minimális és maximális mérete.

Véletlenszerű minták

Néhány mintát a program véletlenszerűen generál. Ezeknél a hatást a minta mérete szabja meg. A véletlenszerűség mértéke a RandomSeed (Véletlenszerűség) mezőben szabályozható.

Átlátszóság

Sok PostScript kitöltőminta átlátszó. Az A mellékletben, a PS minták példái mellett külön jelöltük az átlátszóság feltételét.

Nyomtatási tudnivalók

A PS kitöltőminták nyomtatása meglehetősen hosszú ideig tart. Ha csak az adott minta megtekintése céljából szeretné kinyomtatni a dokumentumot, jelölje ki az objektumot, majd válassza a Print (Nyomtatás) párbeszédablakban a Selected Objects (Kiválasztott objektumok nyomtatása) rádiógombot. Ezzel a nemkívánt részek elhagyhatók a nyomtatásra kerülő lapról.

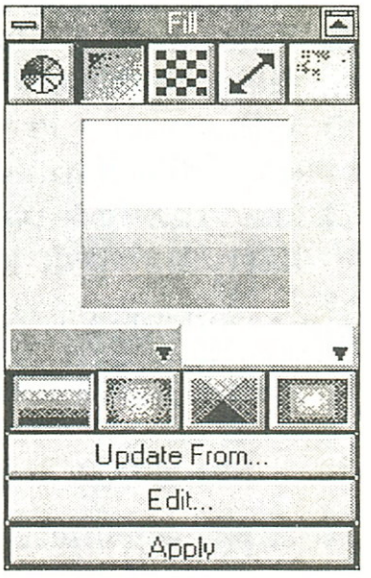
A CorelDRAW! képes a PS mintákat EPS (PostScript) állományba exportálni. Megeshet, hogy az ilyen állományok nem tölthetők be PageMaker-be, Venturába, QuarkXPress-be. Ennek az az oka, hogy a minta túl bonyolult. Ilyenkor egyszerűsítse le a kitöltőmintát, és ismételje meg az objektumok exportját.

Példák

A könyv A melléklete tartalmazza az összes, a CorelDRAW!-ban elérhető PostScript kitöltőminta példáját. Minden mintához négy példát készítettünk, különböző paraméterek megadása mellett. Ezek a példák segíthetnek kiválasztani a megfelelő PS kitöltőmintát.

Kiegészítéssel kell szolgálnunk a Motifs (Motívumok) kitöltőmintát illetőleg. Ez a kitöltőminta a CorelDRAW! sajátja. Benne előre definiált, de módosítható PS motívumok találhatók. A CorelDRAW!-ban eredetileg 7 motívum van, de aki ért a PostScript programozáshoz, a USERPROC.PS fájl kiegészítésével készíthet saját motívumokat is. A mellékletben a 8. motívum saját készítésű, a CorelDRAW!-ban eredetileg nem szerepelt.

A Fill Roll-up ablak használata



Az objektumok kitöltésének gyors elvégzését segíti a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjének ikonjával megnyitható Fill (Kitöltés) Roll-up ablak. Ezzel az ablakkal megvalósítható minden egyszerűbb kitöltési forma, és elérhető belőle az összes olyan ablak, amely az objektumok kitöltésére szolgál. Ez alól csupán a PS kitöltőminták párbeszédablaka kivétel, amelyet csak a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjén keresztül lehet elérni.

A Roll-up ablak címsora alatt öt ikon található. Ezekkel az ikonokkal lehet váltani a kitöltési módok között. Ha kiválasztja az egyik kitöltési módot, megjelennek a Roll-up ablakban a hozzá tartozó paraméterek.

Bármely kitöltési módot választja, az ablak alján mindig látható három gomb:

- ***Update From (Átvétel)*** — Az Update From (Átvétel) paranccsal lemásolhatja egy objektum kitöltőjének paramétereit. A parancs hatására egy nyíl jelenik meg, mellyel ki kell jelölni azt az objektumot, amelynek a paramétereit másolni kívánja.
- ***Edit (Szerkesztés)*** — Az Edit (Szerkesztés) gomb a kitöltési módhoz tartozó párbeszédablakot nyitja meg (pl. a Színkör ikon esetében az Uniform Fill (Egységes kitöltő) párbeszédablakot). Ha a használni kívánt opció nem található meg a Roll-up ablakban, kattintson az Edit (Szerkesztés) gombra.
- ***Apply (Jóváhagyás)*** — Ahhoz, hogy a kijelölt objektum felvegye a Roll-up ablakban beállított paramétereket, rá kell kattintania az Apply (Jóváhagyás) gombra. Ha ezt nem teszi meg, az objektum változatlan marad.

Végezzük el most a névjegykártya objektumainak színezését:

- Válassza ki a szövegeket gumikeret segítségével, vagy a Shift+kattintás kombinációval.
- Kattintson a képernyő alján található palettán a fekete színre. Ennek hatására a kijelölt szövegek fekete színűek lesznek.
- Jelölje ki a névjegykártya alapját képező téglalapot.
- Válassza a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjéből a fraktál kitöltők ikonját (utolsó előtti ikon). Ekkor megnyílik a Texture Fill (Anyag kitöltő) ablak.
- Válassza a Texture Library (Anyagkönyvtár) lehulló listából az alap anyagkönyvtárat (Styles).

- Válassza ki a Texture List (Anyaglista) mezőből a Rain Drops Soft 2C anyagot. Ez egy kétszínű, víz fodrozódását imitáló anyag.
- Válasszon a Shade (Árnyék) mintagombbal megnyitható palettából egy világoskék színt.
- Válasszon a Preview (Kirakat) gomb többszöri megnyomásával egy megfelelő felületmintát (Texture #).
- Ha végzett a paraméterek beállításával, nyomjon OK-t. Ekkor a névjegykártya alapját képező téglalap felveszi a kiválasztott fraktál kitöltőt.

Ha mindent a leírtak szerint végzett, a névjegykártya így néz ki. (Sajnos a színek nem láthatók. A szürkeárnyalatok a kék szín árnyalatait jelentik.)

A névjegykártya jelenlegi állapota

3.11 Objektumok elrendezése

A CorelDRAW! több igen hatásos eszközt kínál az objektumok elrendezéséhez, pontos elhelyezéséhez. A segédvonalakhoz, rácspontokhoz igazítás sokat segíthet a precíz pozícionálásban, az ún. rétegek az összetettebb dokumentumok objektumainak logikai elkülönítésében, az ARRANGE (Elrendezés) menü parancsai pedig az objektumok csoportosításába, kombinálásában, ill. a sorrendjük megváltoztatásában.

Ebben a részben csupán az EDIT (Szerkesztés) és az ARRANGE (Elrendezés) menü idevágó parancsairól lesz szó. A segédvonalak, a rács és a rétegek használatáról a 4. fejezetben olvashat.

Objektumok másolása

Az objektumok többszörözésére számos módszert kínál a CorelDRAW!. Most csak azokról lesz szó, amelyek menüparancsok segítségével is elvégezhetők.

Másolat készíthető a Duplicate (Megkettőzés) és a Clone (Klónozás) parancsokkal, valamint a Copy (Másol)/Paste (Beilleszt) parancsokkal, a Windows vágólapon keresztül.

Megkettőzés (Duplicate)

A megkettőzés a másolatkészítés legegyszerűbb módja. A kiválasztott objektum megkettőzéséhez válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Duplicate (Megkettőzés) parancsát, vagy használja a Ctrl+D billentyű-kombinációt. Ennek hatására megjelenik az eredeti objektummal mindenben azonos másolat. Helyét a Preferences (Beállítások) párbeszédablakban, a Place Duplicates And Clones (Megkettőzött objektumok és klónok helye) panelben adhatja meg, a megkettőzést megelőzően. Ha az itt található számmezőkben 0-t ír, a megkettőzéssel létrejövő objektum pontosan az eredeti objektum fölé kerül.

Megkettőzéssel könnyen készíthetők árnyékok és egyéb különleges hatások.

Klónozás (Clone)

A klónozás annyiban különbözik a megkettőzéstől, hogy a megkettőzéssel készített objektum független a „szülőtől" (tehát a forrásobjektumtól, a klónozással készített objektum viszont hűen követi a szülő változásait. Ha elkészíti egy objektum klónját, majd megváltoztatja (pl. átszínezi, megnyújtja) az eredeti objektumot, megváltozik (átszíneződik, megnyúlik) a klón is.

Ha klónozni kíván egy objektumot, jelölje azt ki, majd válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Clone (Klónozás) parancsát. A klón helyét (a megkettőzött objektumokhoz hasonlóan) a Preferences (Beállítások) párbeszédablakban adhatja meg.

Ne feledje, egy klón megkettőzésével újabb klónt hozhat létre. Klón nem klónozható, ezért ha klónról kíván másolatot készíteni, használja a Duplicate (Megkettőzés) parancsot. A klón megkettőzésével létrejött objektum megtartja kapcsolatát a szülő objektummal.

A klónok a ill. a szülők a Windows vágólap segítségével ugyanúgy másolhatók, mint a normál objektumok, ám ennél a műveletnél elvesztik kapcsolatukat a klónobjektumokkal. A klónok beillesztés után nem követik többé a szülő változásait, ill. a szülők beillesztés után nincsenek hatással a klónokra.

Ha Ön egy objektumról sok klónt hozott létre, *később könnyen megtalálhatja a szülőt*. Jelölje ki ehhez az egyik klón objektumot, majd nyomja le és tartsa nyomva a jobb (másodlagos) egérgombot. Ekkor megjelenik az Object (Objektum) úszómenü, melyben az objektumokra vonatkozó műveleteket lehet elvégezni. Válassza a menüből a Select Master (Szülő kiválasztása) parancsot, melynek hatására a kijelölés a szülő objektumra kerül.

A CorelDRAW! speciális hatásai közül csak a burkológörbe és a perspektíva van hatással a klónokra. Ha ezen hatások egyikét alkalmazza a szülő objektumra, a klónok is megváltoznak, de a többi különleges hatás (pl. áttűnés, kihúzás, ecsetvonás, kontúr) csak a kiválasztott objektumra érvényesül.

A PowerClip hatás nem használható sem szülő objektumokra, sem klónokra. Ha ezt a hatást kívánja használni, el kell különítenie az objektumot a többi klónobjektumtól.

Ha megváltoztat egy klónobjektumot, az elveszti az adott műveletre vonatkozó kapcsolatát a szülővel. Például, ha átszínez egy klónt, azt attól kezdve külön kell színeznie, mert a szülő átszínezése nem lesz rá hatással.

Ha vissza kívánja állítani a kapcsolatot a szülő és a klón között, tegye a következőket: válassza ki a klónobjektumot, majd nyomja le és tartsa lenyomva a jobb (másodlagos) egérgombot. Ekkor megjelenik az Object (Objektum) úszómenü. Válassza a menüből a Revert to Master (Visszatérés a szülőhöz) parancsot. Ennek hatására megnyílik az azonos nevű párbeszédablak. Válassza ki az ablakban, hogy a szülő mely tulajdonságait kívánja alkalmazni a klónon: fill (kitöltő), outline (körvonal), path shape (görbeforma), transformations (átalakítások).

Másolás, beillesztés a vágólap segítségével

A Windows vágólap olyan átmeneti tároló, amely jól használható szövegek, grafikák és egyéb objektumok Windows alkalmazások közötti szállítására. A vágólap segítségével megoldható az objektumok lapról-lapra, ill. más dokumentumokba másolása is.

A Windows for Workgroups és a Chicago képes a hálózatba kötött gépek vágólapját megosztva használni. Ezt — bizonyos korlátozások mellett — a CorelDRAW! is támogatja. Lehetőség van tehát arra is, hogy egy másik gépen vágólapra helyezett objektumot beillesszen a saját dokumentumába, vagy a saját gépén vágólapra helyezett objektumokat más gépnél dolgozók használják fel.

A másoláshoz jelölje ki a másolni kívánt objektumot, és válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Copy (Másol) parancsát, vagy használja a Ctrl+C billentyű-kombinációt. Ekkor a kiválasztott objektum másolata felkerül a vágólapra.

Az objektumok úgy is vágólapra helyezhetők, hogy egyben törlődnek a dokumentumból. Ezt a műveletet vágásnak nevezzük. A vágáshoz jelölje ki az objektumot, majd válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Cut (Kivág) parancsát. Ekkor az objektum felkerül a vágólapra és eltűnik eredeti helyéről. A vágásra használhatja a Ctrl+X billentyű-kombinációt is.

A vágólapra helyezett objektum addig tárolódik, amíg újabb objektumot nem helyez rá. Az objektum akkor is a vágólapon marad, ha Ön új alkalmazást indít el, így a vágólapra helyezett objektumok beilleszthetők más — azokat fogadni képes — alkalmazásokban is. Ne feledje, ha új objektumot másol, vagy vág a vágólapra, annak eredeti tartalma elvész.

A CorelDRAW!-ban a vágólapra helyezett objektumokkal együtt vágólapra kerülnek azok attribútumai is. Ezek azonban nem biztos hogy látszanak más alkalmazásokban is. Ilyenkor exportálja az objektumot, majd töltse be azt a fogadó alkalmazásba. Nem másolhatók vágólapra a következő tulajdonságok:

- PostScript kitöltők
- Kétszínű kitöltők
- Többszínű kitöltők.

A vágólap nemcsak arra jó, hogy CorelDRAW!-ból más alkalmazásba mozgasson objektumokat. A művelet fordítva is működik: más alkalmazásokból származó objektumok beilleszthetők a CorelDRAW! dokumentumokba, feltéve, hogy a CorelDRAW! képes fogadni azokat. A más alkalmazásokból származó objektumokra is érvényesek bizonyos korlátozások. Nem illeszthetők be a CorelDRAW!-ba az objektumok következő opciói:

- Háttérparancsok
- Idegen kitöltőminták
- Vágott képterületek
- Egyéni (programspecifikus) pontmanipulációk
- Kombinált tollszínek
- Winding objektum kitöltők.

A vágólapra helyezett objektumok egyszerűen elhelyezhetők a CorelDRAW! dokumentumban. Az objektumok beillesztéséhez válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Paste (Beilleszt) parancsát, vagy használja a Ctrl+V billentyűkombinációt. A beillesztéskor a lapnak azon részére kerül, ahonnan lemásolta azt. Ha az objektum más alkalmazásból származik, akkor a CorelDRAW! a hordozólap közepére illeszti azt be.

Figyelemmel kell eljárni szövegek beillesztésekor. Ne feledje, karaktersorba maximum 8000 karakter hosszú szöveg illeszthető be. Ha a szövegeken speciális hatásokat kíván végrehajtani, azok hossza maximum 250 karakter lehet. A vágólapról beillesztett szövegek egyébként az alértelmezett szövegattribútumokat veszik fel, vagyis azokat, melyeket az új szövegek is felvesznek.

A CorelDRAW! képes a Windows OLE (Objektum fűzés és beágyazás) funkcióit kihasználva speciális beillesztésre is. Ezzel elhelyezhetők a dokumentumban olyan objektumok is, melyek a CorelDRAW! eszközeivel nem szerkeszthetők (pl. hangok). Ezek az objektumok dinamikusan kapcsolódnak a CorelDRAW! dokumentumokhoz: közvetlenül nem szerkeszthetők, de egy dupla kattintással megnyitható az az alkalmazás, melyben elvégezhető a szerkesztésük.

A Windows és a CorelDRAW! OLE funkcióiról ebben a könyvben nem írunk. Ha többet szeretne megtudni ezekről a témákról, használja a CorelDRAW! referencia kézikönyvét, vagy forduljon a szerzőhöz.

Objektumok törlése

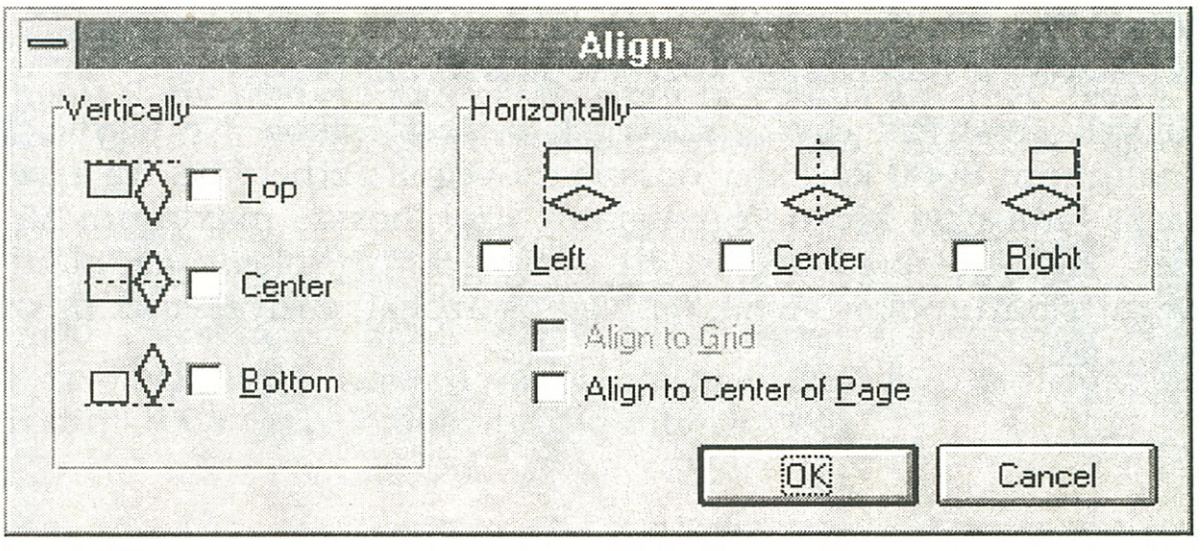
Ha már nincs szüksége egy objektumra, könnyen eltávolíthatja azt a rajzterületről. Ehhez:

- Jelölje ki az objektumot. Egyszerre több objektumot is kijelölhet gumikeret, vagy a Shift+kattintás kombináció segítségével.
- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Delete (Törlés) parancsát, vagy nyomja le a Del billentyűt. Ennek hatására az objektum törlődik a rajzterületről.

A véletlenül törölt objektumok visszahelyezésére használja az EDIT (Szerkesztés) menü Undo (Visszaállít) parancsát. Ne feledje, ez a parancs a törlés művelete után csak néhány műveletig választható ki.

Az objektumok egymáshoz igazítása

Az objektumok egymáshoz igazítására az ARRANGE (Elrendezés) menü Align (Igazítás) parancsa szolgál. Ezzel a paranccsal az objektumok nagy pontossággal helyezhetők el egymáshoz és a hordozólaphoz képest. Az Align (Igazítás) parancs hatására a következő párbeszédablak jelenik meg a képernyőn.



A párbeszédablak megnyitás előtt válassza ki a két igazítandó igazítani kívánt objektumot gumikeret, vagy a Shift+kattintás kombináció segítségével. Nem mindegy, hogy milyen sorrendben jelöli ki az objektumokat. Ha gumikerettel választja ki azokat, a program az igazítást a legalsó objektumhoz képest végzi el. Ha a Shift+kattintás kombinációt használja az objektumok kijelölésére, akkor az igazítás az utoljára kijelölt objektumhoz képest történik. Az utoljára kiválasztott objektum az igazítás során nem mozdul el.

Az objektumok egymáshoz képest igazíthatók függőlegesen, vízszintesen és a két igazítást kombinálva. Az Align (Igazítás) párbeszédablak két panelre van osztva: az egyik a függőleges (vertically), a másik a vízszintes (horizontally) igazítást szolgálja.

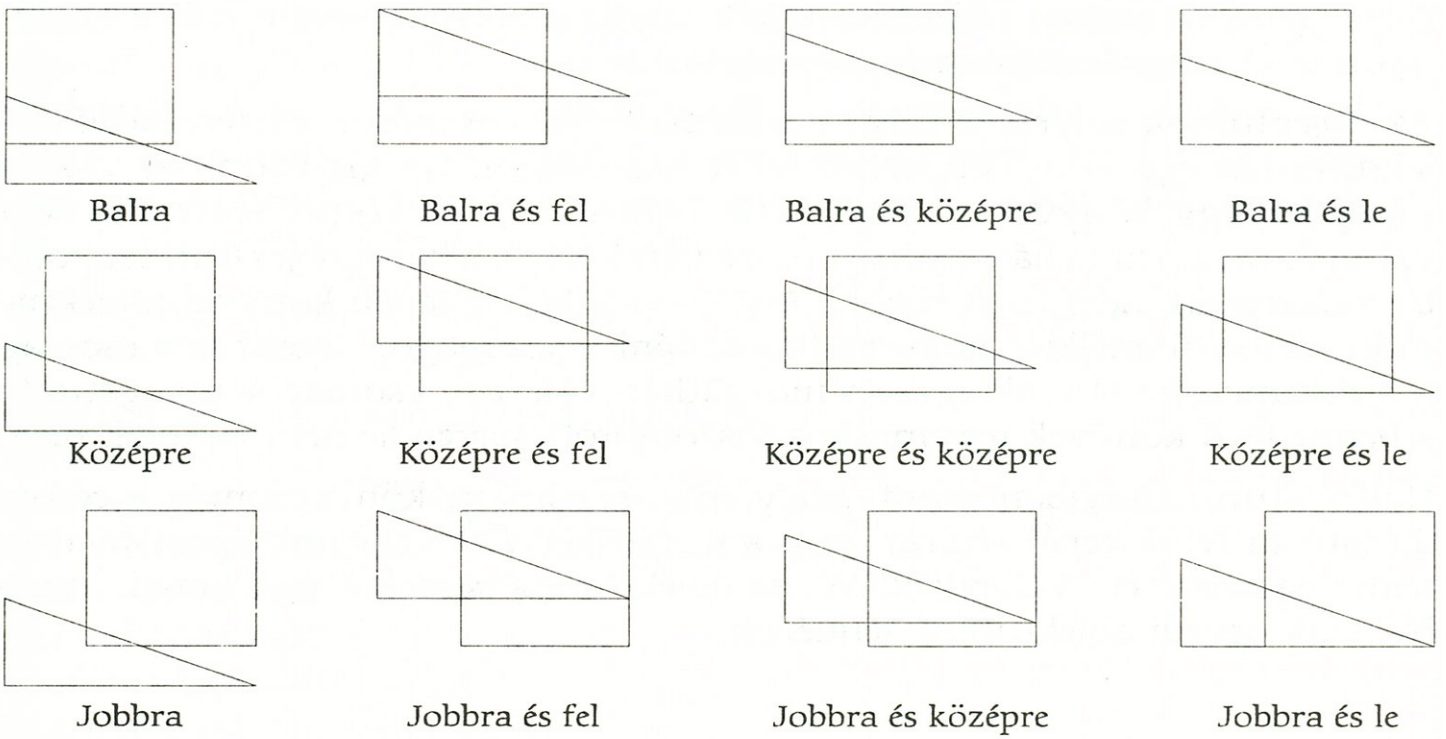
A következő opciók találhatók a Vertically (Függőleges) mezőben:

- Top (Fel)
- Center (Középre)
- Bottom (Le)

A következők a Horizontally (Vízszintes) mező opciói:

- Left (Balra)
- Center (Középre)
- Right (Jobbra)

Az alábbi ábrán ezekre az igazítástípusokra, valamint a kombinációjukra láthat példát.



A kijelölt objektumok igazíthatók a hordozólaphoz képest is. Az Align Center of Page (Igazítás a lap közepére) opció eredményeként az összes kiválasztott objektum elmozdul. Ilyenkor az objektumok a hordozólap közepére kerülnek.

Az Align Center of Page (Igazítás a lap közepére) opció kiválasztása után megadhatja azt is, hogy a lap közepéhez képest milyen irányban kívánja elhelyezni az objektumokat. Ha azt szeretné, hogy a kiválasztott objektumok pontosan a hordozólap közepére kerüljenek, válassza a Vertically (Függőleges) és a Horizontally (Vízszintes) mezőkből egyaránt a Center (Középre) opciót.

A CorelDRAW! képes az objektumok igazításakor figyelembe venni és felhasználni a rácsot. Ha Ön azt szeretné, hogy az igazított objektum illeszkedjen a rácspontokra, válassza az ablakban az Align to Grid (Rácsra igazítás) opciót.

Az objektumok sorrendjének megváltoztatása

Az ARRANGE (Elrendezés) menü Order (Sorrend) menüpontjára megnyíló almenü tartalmazza az egymást fedő objektumok sorrendjének megváltoztatására szolgáló parancsokat.

Ha egy új objektumot készít, a CorelDRAW! az automatikusan a többi objektum fölé helyezi. Ha nem változtatta meg az objektumok sorrendjét, akkor azok az elkészítés sorrendjében helyezkednek el a hordozólapon. Legfelül az utoljára elkészített objektum található. Ez a sorrend érvényesül a képernyőn való megjelenítéskor és nyomtatáskor is.

Az objektumok sorrendje megváltoztatható. Az egymáson elhelyezkedő objektumokat egy könyvkupachoz lehet hasonlítani. Ha kiszedünk az oszlop közepéről egy könyvet és átrakjuk legfelülre, a többi könyv sorrendje nem változik meg. Ha néhány könyv össze van kötve (néhány objektum csoportba van fogva), nem lehet ebből könyvcsomagból egyetlen könyvet (objektumot) kiemelni anélkül, hogy szétbontanánk a csomagot. Ilyenkor a csomag (objektumcsoport) csak egyben mozgatható. Ha egy csomagot mozgatunk, a benne lévő könyvek (egymáshoz viszonyított sorrendje nem változik meg.

Hasonlatunk annyiban sántít, hogy egy összekötött könyvcsomag megfordítható (a felső kerül alulra), míg a CorelDRAW! objektumcsoportjaival ez nem végezhető el. A CorelDRAW! az objektumcsoportokat úgy kezeli, mintha azok egyedi objektumok lennének.

Az Order (Sorrend) almenü opciói:

- ***To Front (Legfelülre)*** — Ezzel a paranccsal a kiválasztott objektumot (objektumokat) a többi fölé lehet helyezni. Ha több objektumra adja ki egyszerre ezt a parancsot, a kiválasztott objektumok egymáshoz viszonyított sorrendje nem változik meg.
- ***To Back (Legalulra)*** — A kiválasztott objektum(ok) a parancs hatására a többi alá kerül(nek). Az áthelyezésre kerülő objektumok egymáshoz viszonyított helyzete nem változik meg.
- ***Forward One (Eggyel előre)*** — A parancs hatására a kiválasztott objektumok eggyel előrébb ugranak.
- ***Back One (Eggyel hátra)*** — Ha ezt a parancsot választja, a kijelölt objektumok egy objektummal hátrébb lépnek.
- ***Reverse Order (Fordított sorrend)*** — A parancs kiadása után az objektumok sorrendje felcserélődik. A legfelső objektum kerül alulra, a legalsó pedig felülre. Ne feledje, ennek a parancsnak csak akkor van értelme, ha egyszerre több objektumot jelöl ki.

To Front | To Back | Forward One | Back One | Reverse Order

Objektumok csoportosítása

Az ARRANGE (Elrendezés) menü Group (Csoportosítás) parancsa segítségével csoportba foghatók a kijelölt objektumok. Csoportosításkor az objektumok megtartják eredeti tulajdonságaikat (kitöltő, körvonal stb.). Azonban, ha Ön a csoportra vonatkoztatva végez el valamilyen műveletet (pl. kitöltés), akkor a művelet az objektumcsoport valamennyi tagjára vonatkozik (vagyis minden objektum felveszi az adott kitöltőt).

A csoportba fogott objektumokat a program egy objektumnak tekinti. Ennek ellenére nem végezhetők el ezeken a következő műveletek:

- Kombinálás és a kombináció feloldása.
- Szövegszerkesztés.
- Görbére illesztés, szöveg kiegyenesítése, alapvonalra igazítása.
- A Forma segédeszköz (↖) bármely művelete.
- Kihúzás (speciális hatás).
- Ecsetvonás (speciális hatás).
- Kontúr (speciális hatás).
- Lencse (speciális hatás).
- PowerClip (speciális hatás).

A csoportok tovább csoportosíthatók más objektumokkal, vagy objektumcsoportokkal.

A csoportosításhoz válassza ki a csoportosítandó objektumokat, vagy objektumcsoportokat, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Group (Csoportosítás) parancsát. Ekkor a program csoportba fogja a kiválasztott objektumokat. A változást az állapotjelző sor is mutatja. Ha objektumcsoportot választ ki, itt a Group of ... objects (... objektum csoportja) kifejezés jelenik meg.

Mint említettük, a program az objektumcsoportokat úgy kezeli, mintha azok egyedi objektumok lennének. Néha azonban szükség lehet egy objektumcsoport egy-egy tagjának külön szerkesztésére. Ilyenkor nem kell feloldani a csoportot (nem kell elkülöníteni az objektumokat), mert egy-egy művelet elvégzése erejéig külön-külön is kijelölhetők az objektumcsoport objektumai. Ehhez nyomja le a Ctrl billentyűt, majd kattintson a kijelölendő objektumra. Az így kijelölt objektumok úgy szerkeszthetők, mintha nem tartoznának az objektumcsoportba.

A külön kijelölt objektum körül nem a megszokott négyzet alakú fogantyúk jelennek meg, hanem hasonló méretű fekete körök. Ezek jelzik, hogy a kijelölt objektum egy csoport tagja.

Elkülönítés (csoportosítás feloldása)

Ha el szeretné különíteni egy objektumcsoport objektumait, válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Ungroup (Elkülönítés) parancsát. Amikor Ön elkülöníti egy objektumcsoport tagjait, az objektumok kijelölése megmarad, ezért az állapotjelző sorban a ... objects selected (... darab objektum kiválasztva) kifejezés jelenik meg.

Az objektumok átmeneti kijelölése

Ha Ön egy műveletet egyszerre több objektumon kíván elvégezni, de később nem kívánja együtt kezelni az objektumokat, fölösleges csoportba fogni ezeket. Ilyenkor jelölje ki gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombinációval az objektumokat, majd végezze el a műveletet.

Objektumok kombinálása

A kijelölt objektumok az ARRANGE (Elrendezés) menü Combine (Kombinálás) parancsával kombinálhatók. A kombinálás egy speciális csoportosítási művelet, melynek során a kijelölt objektumok egyetlen objektummá olvadnak össze. Kombináláskor az eredetileg különálló objektumok vonalai nem kapcsolódnak össze, akkor sem, ha keresztezik egymást.

Ha Ön ellipsziseket, téglalapokat vagy szövegeket kombinál más objektumokkal, a CorelDRAW! automatikusan görbékké konvertálja azokat, így azok elvesztik eredeti tulajdonságaikat. Ne feledje, a görbékké konvertált objektumok nem szerkeszthetők a megszokott módon, ezért ezek szerkesztését még a kombináció előtt kell elvégezni.

Ha Ön különböző körvonallal és kitöltővel rendelkező objektumokat kombinál, a keletkező objektum mindig az utoljára kijelölt objektum kitöltőjét és körvonalát veszi fel. Ha gumikerettel jelöli ki a kombinálni kívánt objektumokat, a legalsó objektum lesz mérvadó a körvonal és a kitöltő szempontjából.

Az objektumok kombinálása a következők miatt lehet hasznos:

- A kombinálás csökkenti a bonyolult objektumcsoportok memóriaigényét.
- A kombinálás hatására az objektumok a Forma segédeszközzel (↖) is szerkeszthetővé válnak.
- Ha egyszerre több vonalat, objektumot kíván a Forma segédeszközzel (↖) szerkeszteni, kombinálnia kell azokat.
- Lyukas objektumok és maszkok csak kombinálással készíthetők.
- Különböző objektumok csomópontjai csak úgy illeszthetők össze, ha előtte kombinálja az objektumokat.

Bonyolult objektumok kombinálása

Azonos jellemzőkkel rendelkező objektumok kombinálhatók memóriatakarékosság céljából.Ez a módszer különbözik a csoportosítástól, melynek során az objektumok megtartják eredeti tulajdonságaikat.

Ha Ön a Ceruza segédeszközt (✎) használva minden alkalommal különálló objektumot készít, az eredmény egy memóriaigényes objektumhalmaz lesz. Ez csökkentheti a program sebességét. Ha a különálló objektumokat kombinálja, és a Forma segédeszköz (↖) segítségével bezárja az objektumot, a keletkező objektum sokkal kezelhetőbb lesz, mint az eredeti, különálló objektumok.

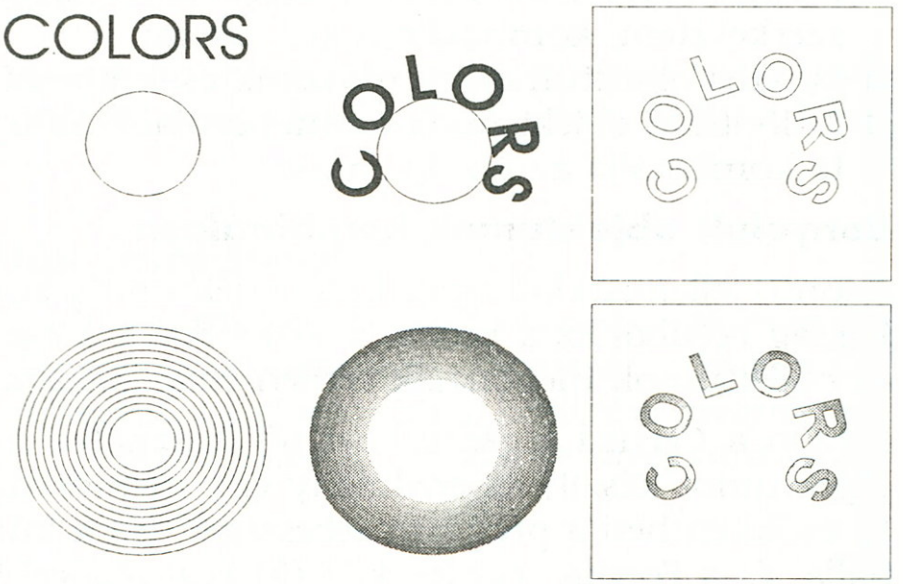
Ha Ön PostScript nyomtatót használ, nem kombinálhat tetszőleges számú objektumokat. A PS nyomtatók csak olyan objektumokat képesek kinyomtatni, melyek maximum 1000/2000 csomópontból állnak. Ha a nyomtatni kíván objektum túl bonyolult, és az Ön PostScript nyomtatója nem képes azt kinyomtatni, csökkentse a Print Options (Nyomtatás opciói) párbeszédablak Options (Opciók) részében a Number of points in curves (Pontok száma a görbékben) értéket. Azokat az objektumokat, melyekben az itt megadott értéknél több csomópont található, a CorelDRAW! kisebb egységekre bontja, nyomtathatóvá teszi. Ez növeli a nyomtatás idejét, de a nyomtatás képén nem változtat.

Lyukas objektumok, maszkok készítése

A CorelDRAW! képes két zárt objektum metszetét képezni. Ha az egyik objektum kisebb, mint a másik, és a nagyobb objektum magába foglalja a kisebbet, a két objektum kombinálásával létrehozható egy olyan alakzat, melyben a kisebbik objektum lyukat képez a nagyobbik objektumon. Ha a „kilyukasztott" objektum mögé egyéb objektumokat helyez, az objektum maszkként („álarcként") működik. Ezzel a módszerrel igen érdekes grafikai hatások érhetők el.

Lyukas objektum készítéséhez jelölje ki a Nyíl segédeszközzel (↖) a forrásként szolgáló objektumokat, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Combine (Kombinálás) parancsát. Ne feledje, a forrásobjektumoknak fedniük kell egymást. A kombinálás végeztével töltse ki a létrehozott objektumot a Kanna segédeszköz (🪣) kiugró menüjének segítségével.

Az alábbi ábrán lyukas objektumokra, maszkok felhasználására láthat példákat.



Példa a maszk felhasználására

Objektumok szétbontása, a kombináció feloldása

Egy több részből, több kisebb objektumból álló objektum szétbontható az ARRANGE (Elrendezés) menü Break Apart (Kombináció feloldása) parancsával. Erre a parancsra akkor van szükség, ha az objektum egyes elemeit másmás tulajdonságokkal kívánja felruházni. A kombináció feloldásakor a keletkező objektumok felveszik az eredeti objektum tulajdonságait, de ezeket a tulajdonságokat Ön szabadon megváltoztathatja.

Ha lyukas objektumra alkalmazza a Break Apart (Kombináció feloldása) parancsot, ügyeljen arra, hogy a lyukak a művelet során eltűnnek, így az objektum átlátszatlanná válik. Különösen fontos ez görbékké konvertált szövegek esetében, ahol a kombináció feloldásával megváltozhat a betűkép (pl. bezáródik az O betű belseje). Ezen a problémán az összetartozó elemek (pl. az O betű két görbéjének) kombinálásával segíthet.

Eredeti objektum | Kombináció feloldása | Újrakombinálás

Végezzük most el a példaként használt névjegykártya alkotórészeinek elhelyezését, egymáshoz igazítását, csoportosítását!

- Jelölje ki sorban az embléma ellipsziseit. A kijelöléshez nyomja le a Shift billentyűt, majd kattintson sorban az ellipszisekre. Utoljára a legnagyobb ellipszist jelölje ki (tehát azt, amelyre a szöveget igazítottuk).
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Align (Igazítás) parancsát. Ekkor megjelenik az Align (Igazítás) párbeszédablak. Az ablak megnyitására használhatja a Ctrl+A billentyű-kombinációt is.
- Válassza a Horizontally (Vízszintes) és a Vertically (Függőleges) panelből egyaránt a Center (Középre) opciót. Ezzel az ellipszisek a legnagyobb ellipszis közepébe igazíthatók.
- Nyomjon OK-t. Ekkor a program elvégzi az objektumok igazítását. Ha mindent helyesen csinált, a kijelölt ellipszisek a legnagyobb ellipszisbe kerültek.
- Jelölje ki az embléma egyeneseit gumikerettel, vagy a Shift+kattintás kombináció segítségével, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Combine (Csoportosítás) parancsát. Ekkor a kiválasztott egyenesek egyetlen objektummá olvadnak össze.
- Válassza ki az emblémához tartozó hullámos vonalakat az előbb említett módszerek egyikével, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menü Group (Csoportosítás) parancsát. Ekkor a CorelDRAW! egy objektumcsoportba fogja a hullámos vonalakat.
- Jelölje ki egyszerre a hullámos vonalak objektumcsoportját és a legnagyobb ellipszist (ez utóbbit utoljára).
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből az Align (Igazítás) parancsot, majd kattintson a Horizontally (Vízszintes) panelben a Center (Középre) választómezőre. A Vertically (Függőleges) panelt hagyja üresen.
- Nyomjon OK-t. Ennek hatására a program vízszintesen az ellipszis közepére igazítja a hullámos vonalakat.

- Mozgassa el a hullámos vonalakat és mozgatás közben nyomja le a Ctrl billentyűt. Helyezze az objektumcsoportot az ellipszisen belülre, a helyére. A Ctrl billentyű korlátozó hatással van a mozgatásra: az objektumot csak függőlegesen, vagy vízszintesen mozgathatja el.

Ne feledje, ha objektumcsoportot mozgat, a Ctrl billentyűt a művelet korlátozása céljából csak a mozgatás megkezdése után nyomhatja le. Ha a Ctrl billentyűt még a mozgatás megkezdése előtt nyomja le, akkor a program kijelöli azt az objektumot, amelyre a mozgatás megkezdése céljából kattint. Ez megakadályozza a mozgatást. Erről a jelenségről az „Objektumok csoportosítása" c. részben olvashat.

- Jelölje ki a szaggatott egyenesek kombinálásával létrehozott objektumot, majd igazítsa ezt is vízszintesen a legnagyobb ellipszis közepére. A módszer ugyanaz, mint a hullámos vonalaknál.
- Mozgassa az egyeneseket is az ellipszisen belülre, az ábrán látható helyre. A mozgatásban segítségére lehet a Ctrl billentyű korlátozó hatása.
- Jelölje ki gumikeret segítségével az emblémát alkotó összes objektumot, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből a Group (Csoportosítás) parancsot. Ekkor a program csoportba fogja a kijelölt objektumokat. Ettől kezdve az emblémát úgy kezelheti, mintha az egyetlen objektum lenne.
- Mozgassa az emblémát a névjegykártya bal felső sarkába, úgy hogy a bal oldala és a teteje kb. 5-5 milliméter távolságra legyen a névjegykártya bal oldalától, ill tetejétől.

Ezzel az embléma elkészült. Helyezzük most a helyükre a szövegeket.

- Jelölje ki a nevet, majd az emblémát.
- Nyissa meg az Align (Igazítás) párbeszédablakot, kattintson a Vertically (Függőleges) panelben a Top (Fel) választómezőre, majd nyomjon OK-t. Ez azt eredményezi, hogy a név függőlegesen az embléma tetejéhez igazodik.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, kattintson a névre és mozgassa azt a helyére, vagyis a névjegykártya jobb szélétől kb. 5 milliméter távolságra.
- Válassza ki a titulust, majd a nevet.
- Nyissa meg ismét az Align (Igazítás) párbeszédablakot és válassza a Horizontally (Vízszintes) panelből a Right (Jobbra) opciót. Ennek hatására a program a titulust a név jobb oldalához igazítja.
- Nyomja le a Ctrl billentyűt, jelölje ki a titulust, majd mozgassa azt a név alá (ld. az ábrát).
- Jelölje ki a címet/telefonszámot valamint a névjegykártya alapjául szolgáló téglalapot.
- Nyissa meg az Align (Igazítás) párbeszédablakot és igazítsa a szöveget vízszintesen a téglalap közepére. Ez a Horizontally (Vízszintes) panel Center (Középre) opciójának kiválasztásával lehetséges.

- Mozgassa a szöveget függőlegesen is a helyére, úgy hogy az kb. 5 milliméter távolságra helyezkedjen el a névjegykártya aljától.

Ezzel elkészült a névjegykártya. Ha mindent az itt leírtak alapján végzett el, akkor a munkája végeredménye hasonló az alábbi ábrán látható névjegykártyához.

A kész névjegykártya

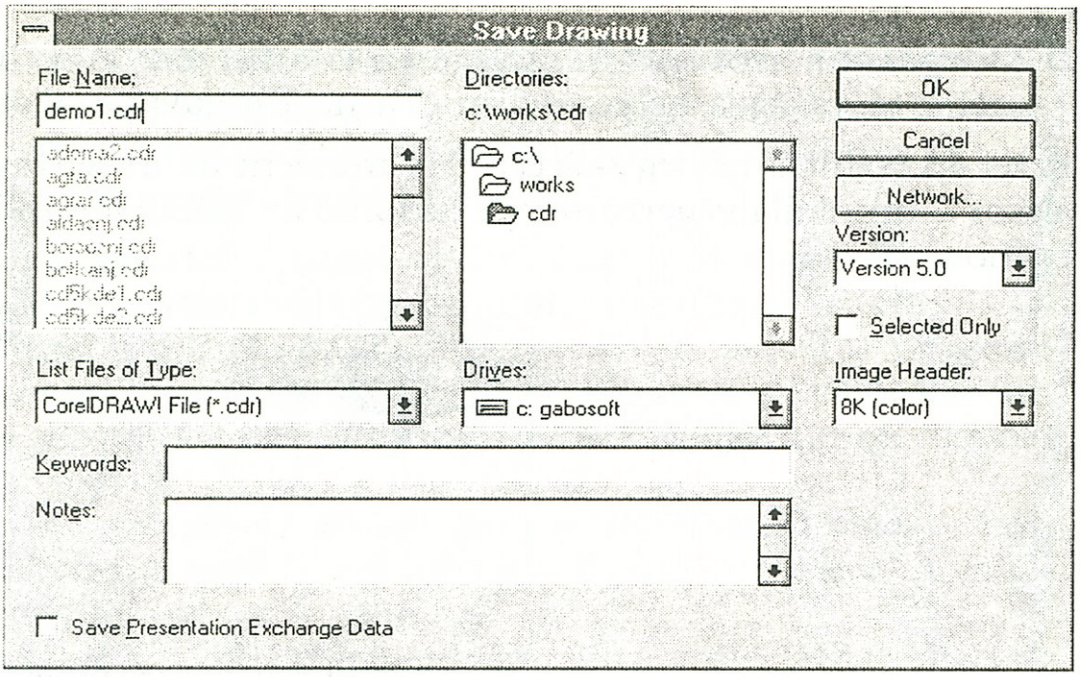
3.12 Fájlműveletek

A dokumentum elkészítése után el kell sajátítani a mentés és a visszatöltés módjait is. Mint minden más programban, a CorelDRAW!-ban is megtalálható a Save (Mentés) és az Open (Megnyitás) parancs, melyekkel az említett műveletek elvégezhetők.

A dokumentum mentése

Ha elkészült a dokumentummal, válassza a FILE (Fájl) menü Save (Mentés) parancsát. Ennek hatására megnyílik a Save Drawing (Rajz mentése) párbeszédablak (ld. a következő ábrát). Az ablak felső része megegyezik a Windows szokásos Save (Mentés) párbeszédablakával, ám az alján a visszakeresés megkönnyítését szolgáló opciók találhatók, melyek más Windows ablakokból hiányoznak.

- Válassza ki a Drives (Meghatók) lehulló listából a megfelelő meghajtót, majd a Directories (Könyvtárak) mezőből a megfelelő alkönyvtárat.
- Gépelje be a fájl nevét a File Name (Fájlnév) mezőbe. Ha egy létező fájlt kíván felülírni, válassza ki azt a File Name (Fájlnév) mező alatti listából. A CorelDRAW! állományok kiterjesztése alapesetben .CDR. Megadhat ettől különböző kiterjesztést is, de ez nem túl szerencsés, mert betöltéskor külön meg kell adnia ezt a kiterjesztést.
- A fájl mentéséhez nyomjon OK-t. Ha a megadott néven már létezik fájl, akkor a CorelDRAW! felteszi a kérdést: valóban felül kívánja-e írni ezt a fájlt. Ha igen, nyomjon OK-t.



A Save Drawing párbeszédablak

Sikeres mentés után a fájl neve megjelenik a CorelDRAW! címsorában.

A CorelDRAW! Save Drawing (Rajz mentése) ablaka tartalmaz olyan opciókat, melyek a szokásos Save (Mentés) párbeszédablakban nem találhatók meg. Ezek a következők:

Version (Verzió) — A CorelDRAW! 5 felülről kompatibilis az előző CorelDRAW! verziókkal. Képes betölteni azok állományait, ám az előző verziók — alapesetben — nem képesek betölteni az 5-ös CorelDRAW!-val készített állományokat. Ezen lehet segíteni a Version (Verzió) lehulló listával. Ha Ön 3-as vagy 4-es CorelDRAW!-ba kívánja betölteni az itt elkészített dokumentumot, válassza ki a megfelelő verziót ebből a lehulló listából.

A CorelDRAW! 5-ben készített dokumentumok 3-as nál régebbi CorelDRAW! verziókba nem tölthetők be.

Ne feledje, azoka a különleges effektek, melyek a CorelDRAW! 5-ben jelentek meg, nem tölthetők be az előző verziókba. Ügyeljen arra, hogy csak olyan állományokat mentsen el az előző verziók formátumában, melyekben nincsenek ilyen effektek.

Selected Only (Csak a kiválasztottat) — Ha Ön a Save (Mentés) parancs kiadása előtt kiválaszt egy (vagy több) objektumot, „feléled" a Selected Only (Csak a kiválasztottat) választómező. Ezt a választómezőt akkor kell kijelölni, ha a fájlba csak a Save (Mentés) parancs kiadása előtt kiválasztott objektumokat kívánja elmenteni. Ne feledje, ilyenkor elvesznek azok az objektumok, melyeket nem választott ki.

Image Header (Kép fejléce) — A CorelDRAW! a CDR állományok elejére egy TIFF formátumú (bittérkép) fejlécképet helyez, amely segít azonosítani az állományt. Ez a fejléckép jelenik meg az Open Drawing (Rajz megnyitása) párbeszédablak mintamezőjében és a CorelMOSAIC! program „diáiban". Az Image Header (Kép fejléce) lehulló listában beállíthatja a fejléckép minőségét. A következő opciók közül választhat:

- *None (Nincs)*: Ekkor a program kihagyja az állományból a fejlécképet. Ilyenkor a mintamezőben egy X jelenik meg a fejléckép helyén.
- *1K (mono)*: Ezt választva a program egy gyenge minőségű fekete-fehér fejlécképet helyez az állományba.
- *2K (mono)*: Ezen opció hatására a CorelDRAW! egy jobb minőségű fekete-fehér képet rak a fájlba.
- *4K (color)*: Az opció kiválasztásának eredménye egy gyenge minőségű színes fejléckép.
- *8K (color)*: Ha ezt az opciót választja, a program egy jobb minőségű színes fejlécképet helyez a CDR fájlba. Ennek a fejlécképen az alapján a legkönnyebb azonosítani a fájlt.

Keywords (Kulcsszavak) — Nagyon megkönnyítheti az állományok visszakeresését, ha mentéskor kulcsszavakat helyez el bennük. Ezt teszi lehetővé a Keywords (Kulcsszavak) mező. Például, a névjegykártyáknál begépelheti a Keywords (Kulcsszavak) mezőbe a „névjegykártya" kulcsszót, mellyel később könnyebben megtalálhatja a névjegykártyákat.

Notes (Megjegyzések) — Ebbe a mezőbe az állományhoz tartozó megjegyzéseit gépelheti be. Ennek alapján szintén könnyebb a fájlok későbbi azonosítása.

Ha egyszer elmentette az állományt, a további módosításokat a Save (Mentés) paranccsal bármikor elmentheti. Ilyenkor a program nem jelentet meg ablakot, nem kér fájlnevet, hanem kérdés nélkül felülírja az eredeti állományt.

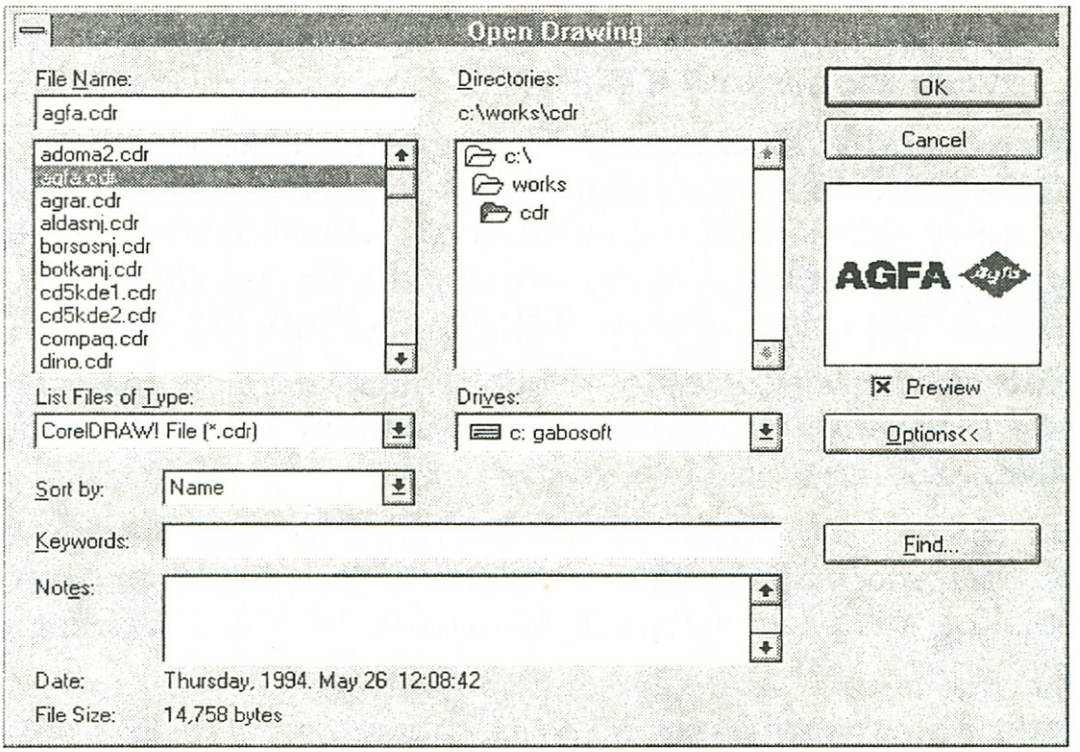
Akkor sincs probléma, ha véletlenül menti el a dokumentumot. A program minden mentéskor készít az állomány előző változatáról egy .BAK kiterjesztésű másolatot. Ezt a másolatot a FILE (Fájl) menü Open (Megnyitás) parancsával bármikor megnyithatja. Ne feledje, újabb mentés során a :BAK fájl is felülíródik, ezért a két mentésnél régebbi változatok mindenképpen elvesznek.

A dokumentum mentése új néven

Ha már egyszer elmentette a dokumentumot, és meg kívánja őrizni a mentett állományt, elmentheti a módosított dokumentumot más néven is. Ehhez válassza a FILE (Fájl) menü Save As (Mentés új néven) parancsát. A parancs hatására megjelenik az előbb ismertetett Save Drawing (Rajz mentése) párbeszédablak. Adja meg a fájl új nevét és a megfelelő opciókat, majd nyomjon OK-t.

Fájlok megnyitása

Az előzőleg elmentett állományok megnyitására a FILE (Fájl) menü Open (Megnyitás) parancsa szolgál. A parancs hatására megjelenik az Open Drawing (Rajz megnyitása) ablak (ld. az ábrát), melyben kiválaszthatja a megnyitni kívánt állományt.



Az Open Drawing párbeszédablak

Az ablak a következő opciókat tartalmazza:

File Name (Fájlnév) — Ebbe a mezőbe kell begépelnie a fájl nevét. A CorelDRAW! alapesetben .CDR kiterjesztésű fájlokat keres, ezért ha Ön ilyen fájlt kíván megnyitni, a fájl kiterjesztését nem kell megadnia. Ha a dokumentumot speciális (saját) kiterjesztéssel mentette el, adja meg a fájlnév után ezt a kiterjesztést is.

A File Name (Fájlnév) szövegmező alatt található lista segítségével egérrel is kiválaszthatja a megnyitni kívánt fájlt. Ehhez csupán rá kell kattintania fájlnévre, és az megjelenik a File Name (Fájlnév) szövegmezőben.

Directories (Könyvtárak) — Ebben a mezőben adhatja meg, hogy mely alkönyvtárban található a megnyitni kívánt fájl.

Drives (Meghajtók) — Itt választhatja ki a megfelelő meghajtót.

List Files of Type (Listázandó fájlok típusa) — Ha Ön nem CDR fájlt (CorelDRAW! rajzot) kíván megnyitni, ebben a listában megadhatja a megnyitandó fájl típusát. Az Open Drawing (Rajz megnyitása) ablak segítségével megnyithatók CorelDRAW! kitöltőminta-fájlok (Pattern File, *.PAT) és CorelDRAW! stílusfájlok (Template, *.CDT) is.

Preview (Kirakat) — Ha kiválasztja ezt a választómezőt, a fölötte található mintamezőben megjelenik a kijelölt CDR fájl fejlécképe. Ez segítségére lehet a fájl azonosításában. Ha Ön mentéskor, a Save Drawing (Rajz mentése) párbeszédablak Image Header (Kép fejléce) lehulló listájából a None (Nincs) opciót választotta, akkor a mintamezőben egy X jelenik meg, mert a dokumentumnak nincs fejlécképe.

Options (Opciók) — Ezzel a gombbal kiegészíthető az Open Drawing (Rajz megnyitása) párbeszédablak. Hatására megjelennek a kulcsszavas kereséshez és a dokumentumokhoz fűzött megjegyzések megtekintéséhez szükséges mezők.

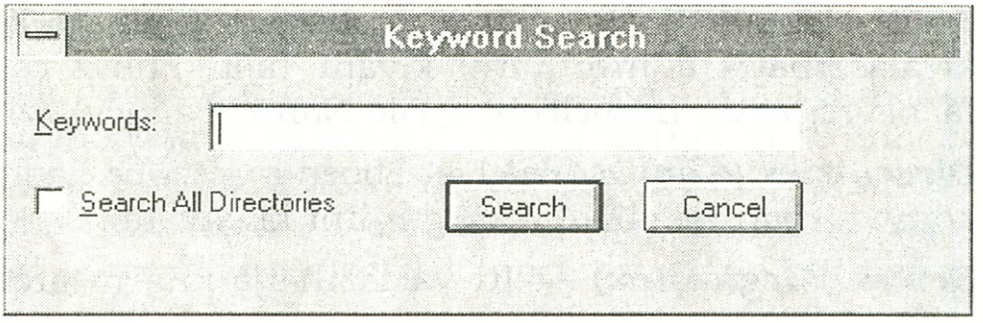
Sort by (Rendezés) — A CorelDRAW! képes a File Name (Fájlnév) mező alatt található listában a fájlokat különböző szempontok szerint sorba állítani. A lehulló listában a következő rendezési szempontok találhatók:

- Name (Név)
- Date (Dátum)

Keywords (Kulcsszavak) — Ez a mező a kijelölt CDR fájl mellé csatolt kulcsszavakat mutatja. A kulcsszavakat a Save Drawing (Rajz mentése) ablak Keywords (Kulcsszavak) paneljében adhatja meg.

Notes (Megjegyzések) — Ebben a mezőben jelennek meg a dokumentumhoz fűzött megjegyzések, melyek segíthetnek a fájl azonosításában. A megjegyzéseket a Save Drawing (Rajz mentése) párbeszédablak Notes (Megjegyzések) paneljében csatolhatja a fájlokhoz.

Find (Keresés) — Ez a gomb megnyitja a Keyword Search (Kulcsszavas keresés) párbeszédablakot. Ezzel az ablakkal keresheti meg a kulcsszavakkal mentett fájlokat. A kulcsszavas kereséshez gépelje be a megfelelő kulcsszót a Keywords (Kulcsszavak) mezőbe, majd nyomja meg a Search (Keresés) gombot.



A kulcsszavas keresés párbeszédablaka

Egyszerre több kulcsszó is megadható. Ilyenkor az egyes kulcsszavakat a + karakterrel kell elválasztani.

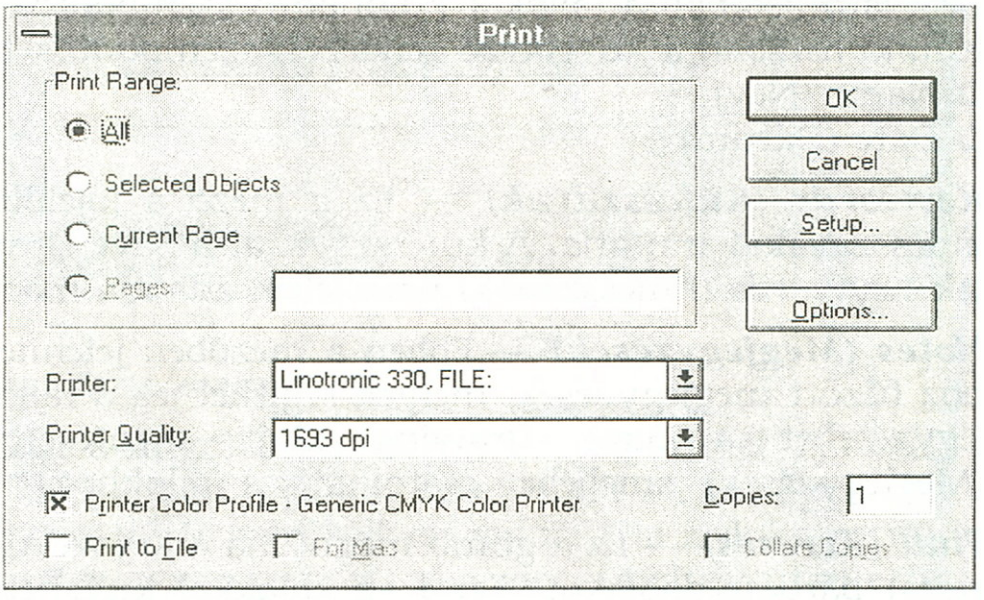
A CorelDRAW! alapesetben csak a kiválasztott alkönyvtárban keres. Ha Ön minden alkönyvtár végig kíván nézni a CorelDRAW! fájlok után, akkor válassza ki a Search All Directories (Keresés az összes könyvtárban) választómezőt. Ne feledje, az összes alkönyvtár végignézése hosszas művelet lehet.

Ha kiválasztotta a megnyitni kívánt állományt, kattintson az OK gombra. Ekkor a CorelDRAW! megnyitja a kiválasztott állományt. Ez a művelet — a fájl méretétől függően — sokáig is tarthat.

A dokumentum nyomtatása

A dokumentum nyomtatásához:

- Válassza a FILE (Fájl) menü Print (Nyomtatás) parancsát. Ekkor megjelenik a Print (Nyomtatás) párbeszédablak.



A nyomtatás fő párbeszédablaka

- Válassza ki a Print Range (Nyomtatandó) panelből, hogy a dokumentum mely részeit kívánja kinyomtatni:
  - All (Minden oldal)
  - Selected Objects (Kiválasztott objektumok)
  - Current Page (Aktuális oldal)
  - Pages (Adott oldalak)
- Válassza ki a Printers (Nyomtatók) listából a célnyomtatót.
- Válassza ki a nyomtatás minőségét a Print Quality (Nyomtatás minősége) lehulló listából. Ha előzetes megtekintés céljából nyomtat, alacsonyabb minőség is elegendő lehet. Végleges nyomtatásnál válassza a legjobb minőséget.
- Ha a nyomtató beállítása nem megfelelő, kattintson a Setup (Beállítás) gombra és végezze el a beállítást.
- Kattintson az Options (Opciók) gombra és módosítsa a nyomtatás opcióit. Az Options (Opciók) gomb hatására megjelenő párbeszédablakról a referencia kézikönyvben olvashat.
- Adja meg a másolatok számát a Copies (Másolatok) mezőben. Ha azt szeretné, hogy a program minden másolatot külön küldjön el a nyomtatónak, válassza ki a Collate Copies (Megismételt másolatok) választómezőt.
- Ha fájlba kíván nyomtatni, kattintson a Print to File (Nyomtatás fájlba) választómezőbe. Erre főleg akkor van szükség, ha a nyomtató nem az Ön gépéhez van csatlakoztatva, tehát a kinyomtatott állományt el kell vinnie máshová.
- Ha beállította a nyomtatás összes paraméterét, nyomja meg az OK gombot. Ekkor a CorelDRAW! kinyomtatja a dokumentumot, ill. annak kijelölt részeit.

Jegyzet

4. fejezet

Második lecke

Mivel a CorelDRAW! lényegesebb műveleteit az első leckében bemutattuk, ez a lecke lényegesen rövidebb, mint az előző. Itt főleg olyan műveletekről lesz szó, melyekhez már kicsit több CorelDRAW!-ismeret szükséges.

A következőket sajátíthatja el a lecke során:

- Többoldalas dokumentumok kezelése (oldalak beszúrása, törlése, lapozás)
- A vonalzó beállítása
- Rácsbeállítás, a rács használata
- Segédvonalak beállítása, használata
- A rétegek használata (szerkesztése, törlése stb.)
- Szövegblokkok bevitele
- Szöveg beillesztése a vágólapról
- Szöveg importálása
- Szövegblokkok szerkesztése
- A TEXT (Szöveg) menü fontosabb parancsai
- Az objektumok átalakításának további módjai
- A CorelDRAW! különleges effektjei

Ezeket a műveleteket a — sajnos még nem létező — CorelDRAW! magazin első oldalának elkészítésén fogjuk bemutatni. A lecke során lépésről-lépésre bemutatjuk a hosszabb szövegeket, bittérképet és bonyolult grafikát tartalmazó újságoldal elkészítésének fortélyait. A lecke végeredménye a következő oldalon látható.

4.1 Lapbeállítás, többoldalas dokumentum kezelése

Mivel a lapbeállítás módjait az első leckében részletesen ismertettük, ebben a részben csak végigszaladunk az újságoldal elkészítéséhez szükséges műveleteken.

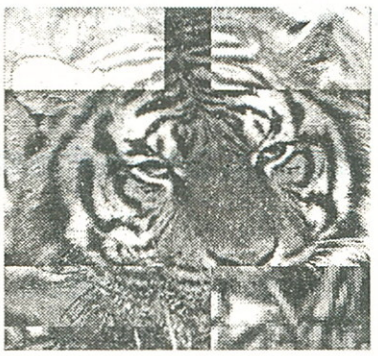
BEMUTATKOZÁS

A CorelDRAW! magazin első számát tartja kezében a kedves olvasó. Próbaszám ez, melyet azért készítettünk, hogy bemutathassuk a CorelDRAW! 5 grafikai program lehetőségeit.
Bizonyára sokan ismerik a sokat szidott és még többet dícsért CorelDRAW!-t. Nos mi szeretnénk még népszerűbbé tenni ezt a programot, és csökkenteni azok számát, akik idegenkednek az ilyen és ehhez hasonló termékektől. Ez az újság nemcsak azoknak szól akik régóta használják ezt a programot, hanem azoknak is, akik még csak most ismerkednek vele. Az előbbiek sok hasznos trükköt ismerhetnek meg, melyek könnyebbé teszik a CorelDRAW! használatát, az utóbbiak pedig betekintést nyerhetnek a program alapvető funkcióiba.

Néhány szó a CorelDRAW!-ról

Lassan hagyománnyá válik, hogy ha ismét nyár van, akkor a Corel cég megjelenteti a CorelDRAW! következő verzióját. Így volt ez idén nyáron is: megjelent a CorelDRAW! 5.

Akik ismerik az előző verziót, bizonyára tudnák sorolni, hogy milyen változtatások lennének feltétlenül szükségesek, hogy a program használhatóbb legyen: a működés felgyorsítása, pontosítás, a fontkezelés javítása, a színkezelés és a színbontás javítása stb. Nos ezek a változtatások megtörténtek. A CorelDRAW! végre (!) használja a matematikai társprocesszort, így akinek társprocesszorral felvértezett számítógépe van, az jelentős sebességnövekedésnek lehet szemtanúja. A program készítői beillesztették a programba szabványnak számító PANOSE betűhelyettesítő táblázatot, amellyel jelentősen könnyebb a különböző betűtípusokat tartalmazó állományok betűhelyes betöltése. Lényeges változtatások történtek a színbontás terén is. A CorelDRAW! 5-tel bátran lehet színbontani, mert a program új PostScript értelmezője nem téveszti a színeket, mint az elődjei.

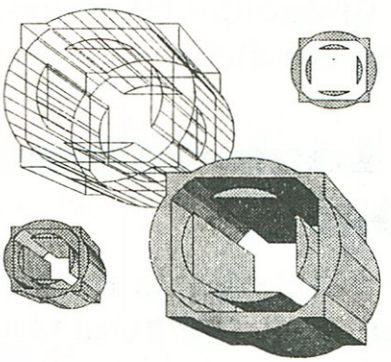


Sajnos sok olyan hiba volt az előző verziókban, amit feltétlenül ki kellett javítani. Igen ám, de ki tudna arra javaslatot tenni, hogy milyen új funkciókat építsenek be a programba, hiszen az létező funkciók is nehezen számolhatók meg. A Corel programozóinak látszólag végtelen a fantáziájuk. Számos olyan effektet és kényelmi megoldást csempésztek a programba, amely megkönnyíti a felhasználó munkáját.

A CorelDRAW! vektor-alapú grafikai program. Lássuk mit jelent ez! A CorelDRAW! és a hozzá hasonló programok nem pixelekből építik fel képet, hanem Bézier görbéket használnak a kép egyes elemeinek a leírására. Az elnevezés Philip Bézier francia matematikusra utal, aki autók karosszéraelemeinek a tervezéséhez javasolta ezt a típusú, görbék leírására szolgáló matematikai módszert. A program az objektumokat csomópontokból, a csomópontokat összekötő görbékből, valamint az azokhoz húzható érintőkből állítja össze.

A vektoros képkészítésnek számos előnye van, de vannak korlátozásai is. Mivel a képek nem képpontokból állnak, tetszőlegesen nagyíthatók és kicsinyíthetők a minőség romlása nélkül. A végeredmény minősége csupán a kép megjelenítésére szolgáló eszköztől függ. A vektorgrafikus programokkal maradéktalanul ki lehet használni a nyomtatók, levilágítók nyújtotta lehetőségeket.

Lényeges szempont, hogy mennyi hely szükséges a program által előállított állományok tárolására. Egy bittérképnél természetes, hogy minél nagyobb, annál több helyet foglal, hiszen annál több képpont adatait kell tárolni. Ugyanez vonatkozik a bittérkép színeire is. Minél nagyobb a bittérképen használt színek száma, annál több hely szükséges a bittérkép tárolásához. A vektoros képek esetében a helyigény egészen más szempontok szerint változik. Mivel a vektorgrafikus programok a képeket csomópontok segítségével építik fel, az állomány méretének meghatározásakor az elsődleges szempont a csomópontok száma: minél több csomópont szükséges a kép leírásához — tehát minél több görbéből áll a kép —, annál nagyobb a vektoros állomány mérete. Mivel a kép nagyításával, ill. kicsinyítésével nem változik a csomópontok száma, természetes, hogy nem változik az állomány mérete sem. A vektorokból felépített képeknél nem függ az állomány mérete a kép fizikai méreteitől: egy 1 centiméter átmérőjű kör elmentéséhez ugyanannyi lemezhelyre van szükség, mint egy 100 cm-es átmérőjű kör elmentéséhez (feltéve, hogy a két kör ugyanannyi csomópontból épül fel). Egy egyszerűbb grafika (pl. egy névjegykártya) álta-

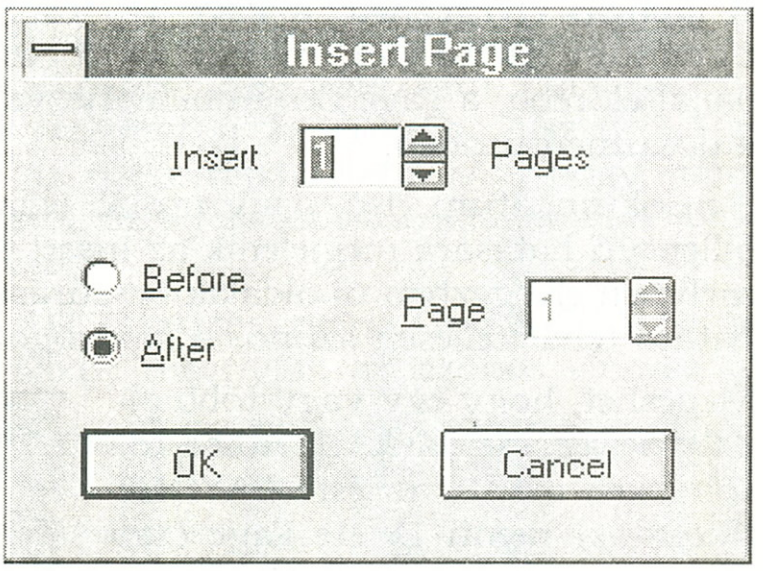


A lapbeállításhoz válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Page Setup (Lapbeállítás) parancsát. Ekkor megnyílik a Page Setup (Lapbeállítás) párbeszédablak.

- Válassza a Size (Méret) rétegen a lehulló listából az A4-es méretet.
- Állítsa a lap orientációját állóra (Portrait).
- A Layout (Kiosztás) réteg listájából válassza a Full Page (Teljes oldal) opcióit.
- A Display (Bemutatás) rétegben kattintson a Facing Pages (Szembenéző oldalak) választómezőbe, majd jelölje ki kezdőoldalnak a jobb oldalt (Right First). A Facing Pages (Szembenéző oldalak) opció azért kell, hogy a magazin szembenéző oldalait (melyeket egyébként nem fogunk elkészíteni) egyszerre láthassuk a képernyőn.
- A papír színét (Paper Color) állítsa fehérre.
- Ha mindennel végzett, nyomjon OK-t. Ezzel kész is a lapbeállítás.

Most lássuk, hogyan készíthet újabb oldalakat, ill. hogyan törölheti a felesleges oldalakat:

- Újabb oldal beszúrásához válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Insert Page (Lap beszúrása) parancsát. Ekkor megjelenik az azonos nevű párbeszédablak.



- Válassza ki az ablakban látható rádiógombok segítségével, hogy az aktuális oldal elé (Before), vagy mögé (After) kíván oldalt beszúrni. Ha nem az aktuális oldal elé/mögé kíván oldalt beszúrni, adja meg a megfelelő oldalszámot is. Erre a Page (Oldal) számmezőben van lehetőség.
- Gépelje be az Insert mezőbe a beszúrni kívánt oldalak számát. Ha a Page Setup (Lapbeállítás) ablakban kiválasztotta a Facing Pages (Szembenéző oldalak) opciót, a program mindig két oldal beszúrását ajánlja fel. Ha a dokumentum (pl. magazin) utolsó oldalát szeretné beszúrni, gépeljen ebbe a számmezőbe 1-et, egyébként pedig fogadja el a felajánlott értéket (2).
- Ha végzett a beállításokkal, nyomja meg az OK gombot. Ekkor a program elhelyezi a megfelelő helyen a kért oldalakat.

A többoldalas dokumentumok kezelését a rajzterület bal alsó sarkánál megjelenő lapozómező segíti. Erről minden pillanatban leolvasható, hogy hány oldalas a dokumentum és hogy hányadik oldal látható a képernyőn.

A lapozómezők (mint azt a nevük is mutatja) lapozásra is használhatók. Ha csak egy oldalt kíván lapozni, kattintson a lapozógombok egyikére. A bal oldali lapozógombbal előre, a jobb oldali lapozógombbal pedig hátra lapozhat a dokumentumban.

A Page n of n (N-dik lap az n-ből) mezőre kattintva megjelenik a Go to Page (Lapozás) párbeszédablak. Erre akkor lehet szükség, ha nem egy-egy oldalt kíván lapozni, hanem a dokumentum távolabbi oldalára szeretne ugrani. A Go to Page (Lapozás) számmezőbe a megjelenítendő lap oldalszámát kell beírni.

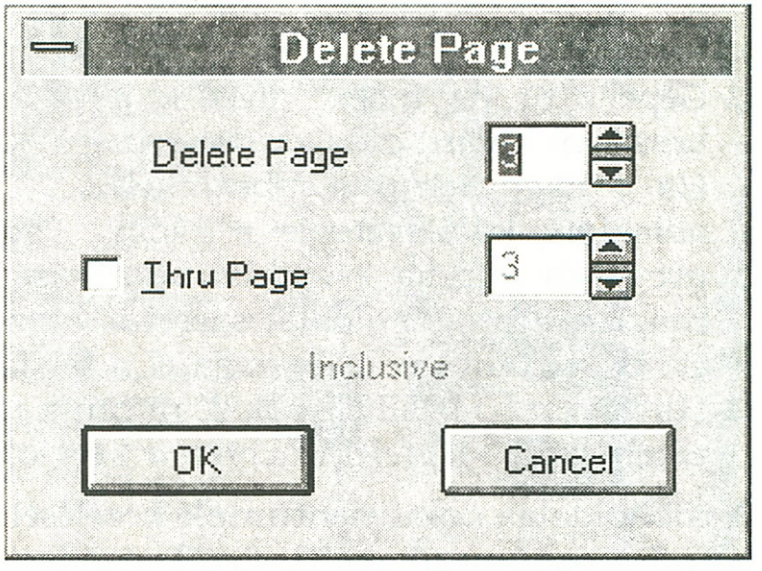
A Go to Page (Lapozás) ablak megnyitható a LAYOUT (Kiosztás) menü Go to Page (Lapozás) parancsával is.

Ha Ön a dokumentum első, vagy utolsó oldalán van, az egyik lapozógombon a — lapozásra szolgáló — nyíl helyett egy + jel látható. Ezzel újabb oldalakat szúrhat be a dokumentumba. A gomb hatása megegyezik a LAYOUT (Kiosztás) menü Insert Page (Lap beszúrása) parancsának hatásával: megjelenik az Insert Page (Lap beszúrása) párbeszédablak. Ebben az előbb leírt módon kell beállítani az opciókat.

A lapozás elvégezhető a Page Up és Page Down billentyűkkel is. Ezek ugyanúgy működnek, mint a lapozógombok: a Page Up billentyűvel egy oldallal előrébb, a Page Down billentyűvel pedig egy oldallal hátrébb lapozhat a dokumentumban.

Ha dokumentum első, vagy utolsó oldalán áll, a Page Up vagy Page Down billentyű hatására megjelenik az Insert Page (Lap beszúrása) párbeszédablak, melyben elvégezheti új oldalak beszúrását. A Page Up/Page Down billentyűk hatása tehát teljesen azonos a lapozógombokéval.

Megeshet, hogy egy vagy több oldal feleslegessé válik. Ilyenkor törölni kell azt. A törlésre LAYOUT (Kiosztás) menü Delete Page (Lap törlése) parancsa szolgál. A parancs hatására megjelenik a Delete Page (Lap törlése) párbeszédablak.



A Delete Page számmezőben megadhatja, hogy hányadik oldalt kívánja törölni. Ha egyszerre több oldalt szeretne törölni, kattintson a Thru Page (... oldalig) választómezőbe, majd gépelje be a mellette található számmezőbe, hogy hányadik oldalig kívánja törölni az oldalakat. Ilyenkor a program a felső számmezőben megadott oldaltól az alsó szám-

mezőben megadott oldalig az összes oldalt törli. Az oldal(ak) törléséhez nyomjon OK-t.

4.2 A pontosságot növelő eszközök

A CorelDRAW! több igen hatékony eszközt kínál az objektumok elhelyezésének pontosítása és áttekinthetőbbé tétele érdekében.

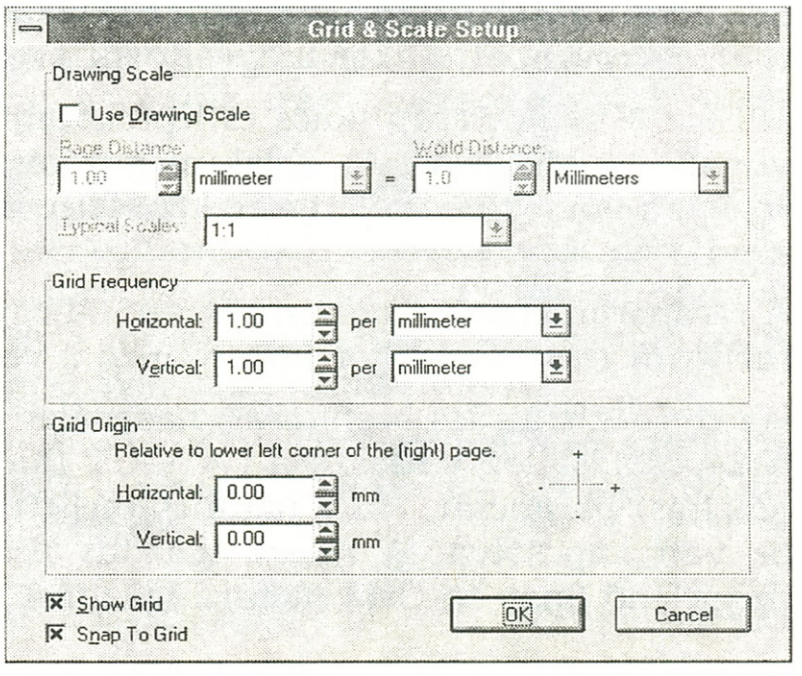
A pontosabb elhelyezést, az objektumok egyszerű igazítását és méretezését segítik a segédvonalak és a rács. Lássuk, hogyan kell használni ezeket.

A rács használata

A pontos rajzolásban nagy segítséget jelenthet a rács. Ha be van kapcsolva a rácsra igazítás, Ön a kurzort csak a rácspontokra mozgathatja. Mivel megadható a rácspontok sűrűsége, a rács adta korlátozással könnyen elérhető a kívánt pontosság. A rácsra igazítás a LAYOUT (Kiosztás) menü Snap to Grid (Rácsra igazítás) parancsával, ill. a Ctrl+Y billentyű-kombinációval kapcsolható be.

A rács meg is jeleníthető a képernyőn. Erre a LAYOUT (Kiosztás) menü Grid & Scale Setup (Rács és léptékbeállítás) parancsára megnyíló párbeszédablakban van lehetőség. A rács maximális sűrűsége 2,83 pont/mm. Ilyen rácssűrűségnél nem jelenik meg minden rácspont a képernyőn, hiszen 1:1-es nézetben a rácspontok beborítanák az egész rajzterületet. Az, hogy hány rácspont jelenik meg, függ a nagyítástól, ill. a felbontástól. Általában fél centiméterenként jelenik meg egy rácspont.

A rács beállításához válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Grid & Scale Setup (Rács és léptékbeállítás) parancsát. Ekkor megnyílik az azonos elnevezésű párbeszédablak.



A Grid & Scale Setup párbeszédablak

Az ablak rácsra vonatkozó opciói a következők:

Grid Frequency (Rácsfrekvencia) — Itt lehet megadni a rácspontok sűrűségét, frekvenciáját. A függőleges és a vízszintes sűrűség külön állítható. Nem kell feltétlenül egész értékeket megadni. A minimális rácsfrekvencia 7,87 rácspont/milliméter (200 rácspont/hüvelyk), a maximális rácsfrekvencia pedig 0,01 rácspont/milliméter. Ez az utóbbi érték azt jelenti, 10 centiméterenként található egy rácspont. Ha azt szeretné, hogy milliméterenként egy rácspont legyen, írjon mindkét számmezőbe 1-et (ügyeljen a mértékegységre).

Ne feledje, a rácsfrekvencia mértékegysége a CorelDRAW! általános mértékegysége is. Ha Ön megváltoztatja ezt a mértékegységet, megváltozik a vonalzó beosztása, valamint az állapotjelző sorban és sok egyéb helyen használt mértékegység. Ha Ön általában milliméterben számol, javasoljuk, hogy a Grid Frequency (Rácsfrekvencia) panelben mindkét lehulló listából válassza a „millimeter" opciót.

Grid Origin (Rácsorigó) — A rács 0,0 pontja (origója) egybeesik a vonalzó origójával. Ez alapbeállításban a nyomtatható lap bal alsó sarkában található. Az origó két módon mozgatható el: egérrel és a Grid Origin (Rácsorigó) panellel. Az előbbi gyorsabb, az utóbbi pontosabb beállítást tesz lehetővé.

A rácsorigó beállításához adja meg annak új helyét a Grid Origin (Rácsorigó) panel számmezőiben. Ezek az értékek mindig a lap bal alsó sarkához viszonyulnak. A pozitív értékek felfelé ill. jobbra, a negatív értékek lefelé ill. balra mozgatják a rácsorigót.

A rácsorigó egérrel történő mozgatásához kattintson a vonalzók találkozásánál lévő ikonra (⌖), és mozgassa el az egeret. Ekkor megjelenik a képernyőn egy szálkereszt, amely a vonalzó és a rács origójának aktuális helyzetét mutatja. Mozgassa a szálkeresztet a megfelelő helyre, majd engedje el az egérgombot. Ekkor megváltozik a vonalzó beosztása és a rács helyzete.

A Grid & Scale Setup (Rács és léptékbeállítás) ablak gyorsan megnyitható a vonalzó segítségével. Az ablak megnyitásához kattintson duplán a vonalzóra. Ha a vonalzó nem látható, kénytelen a megfelelő menüparancshoz folyamodni.

A rácsparaméterek a dokumentummal együtt mentésre kerülnek. Egy dokumentum megnyitásakor betöltődnek a vele elmentett rácsparaméterek is.

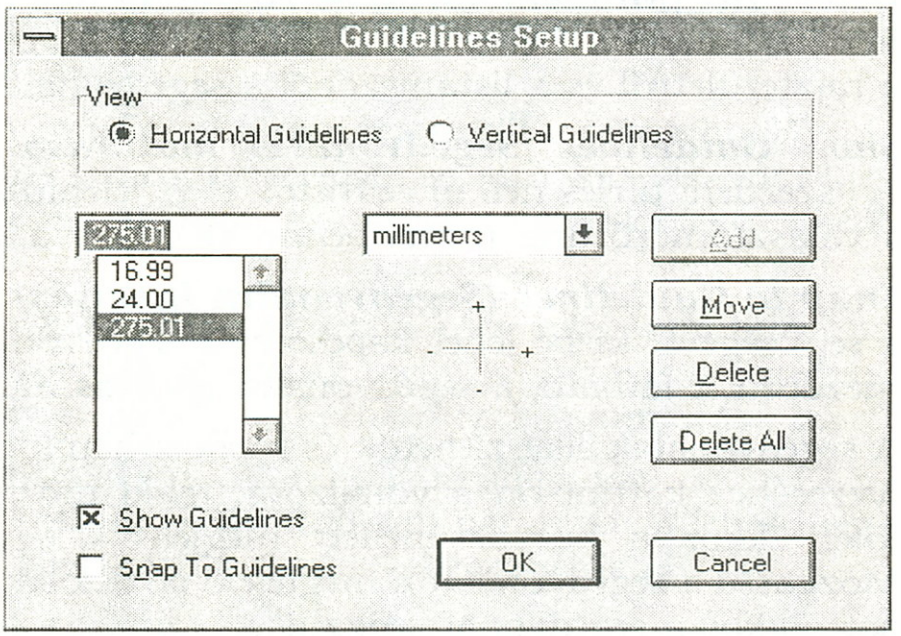
Ha elvégezte a rács beállítását, használatba veheti a rácsot. A rácsra igazítás bekapcsolásához válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Snap to Grid (Rácsra igazítás) parancsát. Ha a parancs mellett pipa (✔) látható, a rácsra igazítás be van kapcsolva. A rácsra igazítás bekapcsolását az állapotjelző sorban megjelenő Snap to Grid (Rácsra igazítás) felirat is jelzi.

A segédvonalak használata

A segédvonalak a rácshoz hasonlóan a pontos igazítást segítik. Ezek szinte „vonzzák" a hozzájuk közel kerülő objektumokat, ezért ha egy objektumot egy adott pontra szeretne helyezni, a segédvonalak igen jól használhatók.

A segédvonalak elhelyezhetők a rajzterületen egérrel és párbeszédablak segítségével is. A segédvonalakhoz igazítás a LAYOUT (Kiosztás) menü Snap to Guidelines (Segédvonalhoz igazítás) parancsával kapcsolható be.

A segédvonalak elhelyezésére és mozgatására a LAYOUT (Kiosztás) menü Guidelines Setup (Segédvonalak beállítása) parancsára megnyíló párbeszédablak szolgál.



A Guidelines Setup ablak

Az ablakban a következő opciók találhatók:

View (Nézet) — Ebben a panelben kiválaszthatja, hogy a vízszintes (Horizontal Guidelines), vagy a függőleges (Vertical Guidelines) segédvonalakkal kíván-e foglalkozni. Egyszerre csak az egyik irányú segédvonalak szerkeszthetők.

Listamező — Az ablakban található listamezővel lehet új segédvonalakat felvenni és a létező segédvonalakat módosítani. Ha új segédvonalat kíván felvenni, gépelje be annak pozícióját a listamező felső részébe. Létező segédvonal módosításához kattintson a listában a módosítani kívánt segédvonal pozíciójára (minden segédvonalat a pozíciójával lehet azonosítani).

A program segédvonalak pozícióját mindig a hordozólap bal alsó sarkához viszonyítja. Szembenéző oldalak esetén a viszonyítási pont a két lap között, a jobb oldali lap bal alsó sarkában található.

Add (Felvétel) — Új segédvonal felvételéhez adja meg annak pozícióját, majd kattintson az Add (Felvétel) gombra. Ekkor a segédvonal bekerül a listamezőbe és még az ablak bezárása előtt megjelenik a rajzterületen.

Move (Mozgatás) — Ha mozgatni kíván egy segédvonalat, jelölje ki annak pozícióját a listamezőben, gépelje be az új pozíciót, majd kattintson a Move (Mozgatás) parancsra.

Delete (Törlés) — Egy segédvonal törléséhez kattintson a listamezőben annak pozíciójára, majd nyomja meg a Delete (Törlés) parancsot. A segédvonal még az ablak bezárása előtt eltűnik a rajzterületről.

Delete All (Mindent töröl) — Az összes (adott irányú) segédvonal törléséhez kattintson a Delete All (Mindent töröl) gombra. Ekkor a program törli a rajzterületről és a listamezőből a segédvonalakat.

Show Guidelines (Segédvonalak mutatása) — Ezzel a választómezővel egyszerűen, törlés nélkül rejthetők el és jeleníthetők meg a segédvonalak. Ha a választómező üres (nincs benne X), akkor a segédvonalak nem láthatók.

Snap to Guidelines (Segédvonalra igazítás) — Ennek a választómezőnek a segítségével ki/be lehet kapcsolni a segédvonalra igazítást. Ha a választómezőben X látható, a segédvonalra igazítás működik.

A segédvonalak elkészíthetők és módosíthatók egérrel is. Új segédvonal elhelyezéséhez kattintson a vonalzóra, majd mozgassa a kurzort a rajzterület fölé. Ekkor a kurzor mellett megjelenik egy (mozgatható) segédvonal. Mozgassa a segédvonalat a megfelelő pozícióba, majd engedje el az egérgombot. Ekkor a segédvonal „rögzül".

Ha a vonalzó nem látható, jelenítse meg azt a VIEW (Nézet) menü Rulers (Vonalzók) parancsával, vagy készítse el a segédvonalakat a Guidelines Setup (Segédvonalak beállítása) ablakban.

A Guidelines Setup (Segédvonalak beállítása) párbeszédablak gyorsan megnyitható egy segédvonalon történő dupla kattintással.

Ha mozgatni kíván egy segédvonalat, egyszerűen kattintson rá, és mozgassa az új helyére, mintha egy normál objektumot mozgatna. Segédvonal törléséhez mozgassa a segédvonalat a rajzterületen kívülre, a vonalzón túlra.

A rétegek használata

A CorelDRAW! tartalmaz az objektumok elrendezésének segítésére egy különleges eszközt: a réteget.

A rétegeket egymáson elhelyezkedő átlátszó (de láthatóvá tehető) fóliákként lehet elképzelni. Ezeken a fóliákon elhelyezhető bármilyen objektum, ill. objektumcsoport. Mivel a rétegek sorrendje könnyen és gyorsan megváltoztat-

ható, az objektumok sorrendjének megváltoztatásában igen nagy segítséget nyújthatnak.

A rétegek számát a CorelDRAW! nem korlátozza, így a rétegkészítésnek csak a rendelkezésre álló memória mérete szab határt. Ha Ön többoldalas dokumentumot készít, a rétegeket minden oldalon újra elő kell állítania. Léteznek azonban olyan rétegek (ún. mesterrétegek), melyek tartalma minden oldalon megjelenik. Ezek segítségével könnyen készíthetők például fejlécek, láblécek.

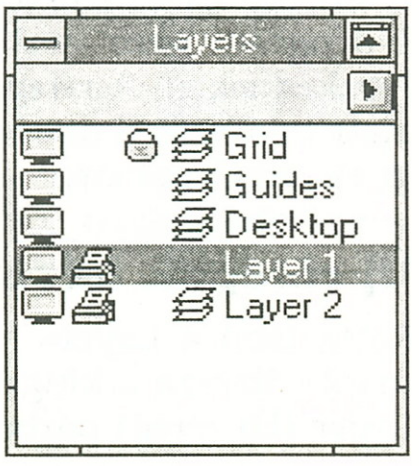
Lehetőség van a rétegek rögzítésére is. A rögzített rétegeken elhelyezett objektumok nem mozgathatók el a rögzítés feloldásáig. További lehetőséget ad az objektumok szerkesztésének egyszerűsítésére, hogy a rétegek — tartalmukkal együtt — elrejthetők. A rejtett rétegek tartalma sem a képernyőn, sem a nyomtatón nem jelenik meg.

Vannak speciális rétegek is, ilyen például a rács rétege, ill a segédvonalak rétege. Az előbbin a rácson kívül semmi nem lehet, az utóbbin viszont elhelyezhetők egyéb objektumok is, melyek ezután ún. segédobjektumként működnek.

A rétegek tartalma kinyomtatható. Alapesetben a rács rétegének tartalma (azaz maga a rács) és a segédvonalak rétegének tartalma (vagyis a segédvonalak és segédobjektumok) rejtve marad, de kérhető ezek nyomtatása is.

A rétegek kezelésére a CorelDRAW!-ban külön Roll-up ablak van. Ezt a LAYOUT (Kiosztás) menü Layers Roll-up (Réteg Roll-up) parancsával lehet megnyitni. A Roll-up ablakban a következő műveletek végezhetők el:

- Új rétegek felvétele és azok törlése
- Rétegek tartalmának másolása és áthelyezése
- Rétegek tartalmának elrejtése
- Rétegek nyomtathatóvá tétele, ill. a nyomtathatóság megszűntetése
- Rétegek tartalmának rögzítése
- A rács és a segédvonalak elrejtése, megjelenítése
- Rétegek sorrendjének megváltoztatása



Ha Ön először nyitja meg a Layers (Rétegek) Roll-up ablakot, négy réteget lát benne: Grid (Rács), Guides (Segédvonalak), Desktop (Munkafelület), Layer 1 (1. réteg). Ezek tartalma a következő:

Grid (Rács) réteg — Ez a réteg tartalmazza a rácsot. Ha be van kapcsolva a rácsra igazítás, a rács korlátozza a kurzort. A rács — mivel külön rétegen helyezkedik el — könnyen átszínezhető, eltűntethető, sőt megoldható a nyomtatása is. Ne feledje, a rács rétegén más objektum nem helyezhető el. A rács rétege

mindig mesterréteg, tehát többoldalas dokumentumban minden oldalon ugyanolyan.

Guides (Segédvonalak) réteg — A segédvonalak rétege tartalmazza a segédvonalakat és a segédobjektumokat. Mivel a segédvonalak is külön rétegen helyezkednek el, átszínezésük, nyomtatásuk, elrejtésük rendkívül egyszerű.

A segédvonalak rétegén elhelyezhetők különféle objektumok is. Ezek az objektumok később ún. segédobjektumként funkcionálnak. Használatunk a segédvonalak használatával azonos módon történik.

Desktop (Munkafelület) réteg — Ez a mesterréteg akkor kap szerepet, amikor Ön többoldalas dokumentumot készít. Minden objektum, amelyet Ön a nyomtatható lapon kívülre mozgat, a Desktop (Munkafelület) rétegre kerül. Mivel ez a réteg mesterréteg, tartalma minden oldalon megjelenik. Ezzel lehetővé válik az objektumok oldalról-oldalra mosgatása a kivágás/visszaillesztés műveletek használata nélkül. A munkafelület rétegre helyezett objektumok visszahelyezhetők az aktív rétegre. Ehhez csupán a nyomtatható lapon belülre kell mozgatni azokat.

Layer 1 (1. réteg) — Ez egy közönséges munkaréteg. A CorelDRAW! alapesetben minden munkaréteget az Layer n (N. réteg) címmel lát el, ahol az n a réteg számát jelenti. A rétegeket a program az elkészítésük (tehát nem a sorrendjük) alapján számozza. Ne feledje, az új réteg létrehozásakor, a New Layer (Új réteg) ablakban megadhat saját nevet is.

Az aktív réteg megváltoztatása

Aktív rétegnek nevezzük azt a réteget, amelyre pillanatnyilag az objektumok kerülnek. Az aktív réteg kiválasztásához kattintson a Roll-up ablakban a megfelelő réteg nevére. Ha ezután új objektumot hoz létre, az az imént kiválasztott rétegre kerül.

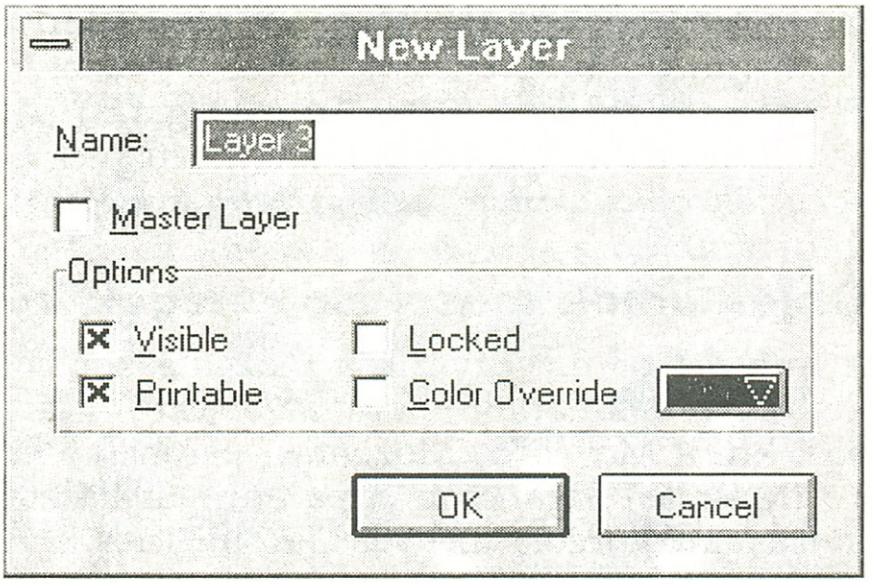
Az összes réteg aktívvá tétele

A CorelDRAW! lehetővé teszi az összes réteg egyidejű használatát. Ilyenkor a program nem veszi figyelembe, hogy az objektumok melyik rétegen helyezkednek el. A rétegek aktívvá tételéhez kattintson a Roll-up ablak címsora alatt található ikonra, majd válassza ki a kiugró menüből a Multi Layer (Vegyes réteg) opciót.

Új rétegek felvétele

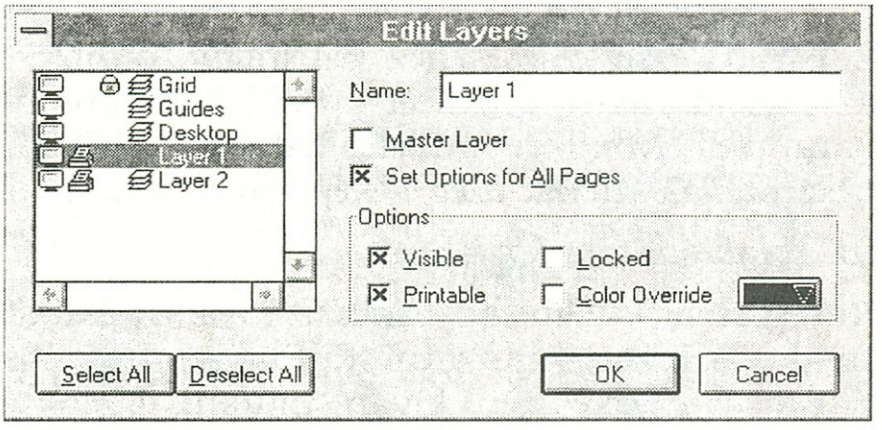
Kattintson a Layers (Rétegek) Roll-up ablak címsora alatt található ikonra, majd válassza a kiugró menüből a New (Új) opciót. Ekkor megjelenik a New Layer (Új réteg) párbeszédablak (ld. az ábrát). Gépelje be a Name (Név) szö-

vegmezőbe az új réteg nevét, majd nyomjon OK-t. Ekkor az új réteg neve megjelenik a Roll-up ablakban.



A New Layer párbeszédablak

Ha a réteg jellemzőit a későbbiekben módosítani kívánja, kattintson duplán a réteg nevére. Ekkor megnyílik a Edit Layer (Réteg szerkesztése) ablak, melyben beállíthatja a kiválasztott réteg összes fontos paraméterét.



Az Edit Layer párbeszédablak

Réteg törlése

Ha törölni kíván egy réteget, válassza ki annak nevét a listából, majd kattintson a Roll-up ablak címsora alatt látható ikonra. Az ikon hatására megjelenő kiugró menüből válassza a Delete (Törlés) parancsot. Ne feledje, ez a parancs nemcsak a réteget törli hanem a tartalmát is. Egy réteg törlésekor a listában utána következő lesz az aktív réteg.

Objektumok mozgatása rétegek között

Válassza ki a Nyíl segédeszközzel (↖) a mozgatni kívánt objektumot. Az állapotjelző sor mutatja, hogy az objektum melyik rétegen helyezkedik el. Nyissa meg a kiugró menüt a Roll-up ablak címsora alatt található ikonnal, és válassza innen a Move To (Mozgatás) parancsot. Ekkor megjelenik egy „To" feliratú nyíl, mellyel annak a rétegnek a nevére kell kattintani, amelyre a kijelölt objektumot kívánja mozgatni.

Objektumok másolása rétegek között

A műveletsor megegyezik a mozgatáskor elvégzendő műveletsorral. A különbség csupán annyi, hogy az objektum kiválasztása után a kiugró menüből nem a Move To (Mozgatás) parancsot kell kiválasztani, hanem a Copy To (Másolás) parancsot. A parancs kiválasztásakor megjelenik a To feliratú nyíl alakú kurzor, mellyel kijelölheti azt a réteget, amelyre az objektumot másolni kívánja.

A réteg paramétereinek megváltoztatása

A rétegeknek számos fontos paramétere van, melyek beállítására külön párbeszédablak szolgál.

Egy réteg szerkesztéséhez kattintson duplán a réteg nevére, vagy jelölje ki azt, majd válassza a Roll-up ablak kiugró menüjéből az Edit (Szerkesztés) parancsot. Mindkét művelet hatására az Edit Layer (Réteg szerkesztése) párbeszédablak jelenik meg a képernyőn (ld. az ábrát az előző oldalon).

Az ablak opciói a következők:

Réteglista — Ebben a listában kiválaszthatja, hogy melyik réteg paramétereit kívánja megváltozatni. Különösen hasznos lehet ez a lista akkor, ha több réteget is szerkeszteni kíván, ugyanis ilyenkor nem kell visszalépnie a Roll-up ablakhoz, és ismét megnyitni az Edit Layer (Réteg szerkesztése) ablakot. Ne feledje, az ablakban látható paraméterek mindig a kiválasztott rétegre érvényesek.

A réteglistáról rögtön leolvasható a rétegek néhány fontos tulajdonsága. A rétegnevek előtt álló ikonok a következőket jelentik:

- Monitor ikon: A réteg tartalma látható.
- Nyomtató ikon: A réteg tartalma nyomtatható.
- Lakat ikon: A réteg tartalma rögzített, tehát nem változtatható.
- Lapköteg ikon: A réteg mesterréteg, tehát tartalma minden oldalon megjelenik.

Name (Név) — Itt látható, ill. módosítható a réteg neve. A CorelDRAW! három alaprétege (Grid, Guides, Desktop) nem nevezhető át, de a több réteg nevét tetszőlegesen változtathatja.

Master Layer (Mesterréteg) — A mesterréteg egy speciális réteg, melynek tartalma a többoldalas dokumentum minden oldalán megjelenik. Ha Ön mesterréteggé kíván tenni egy réteget, válassza ki ezt a választómezőt.

Set Options for All Pages (Minden lapra teljesülő opció) — Ha kiválasztja ezt a választómezőt, a réteg és annak paraméterei a dokumentum összes oldalán megjelennek. Ellenkező esetben minden oldalon külön el kell készíteni a rétegeket, és külön be kell állítani azok paramétereit.

Options (Opciók) — Ebben a mezőben a következő opciók találhatók:

- *Visible (Látható)*: Ezzel a választómezővel rejthető el és jeleníthető meg a réteg. A réteg elrejtésével láthatatlanná válik annak tartalma is.
- *Printable (Nyomtatható)*: A réteg tartalma csak akkor jelenik meg a nyomtatón is, ha kiválasztja ezt a választómezőt. A Printable (Nyomtatható) választómezővel nyomtathatóvá tehető a rács és a segédvonalak rétege is.
- *Locked (Rögzített)*: Ezt az opció a réteg tartalmának rögzítésére szolgál. Ha kiválasztja a választómezőt, a rétegen található objektumok „befagynak" és nem lehet módosítani ezeket, míg meg nem szünteti a Locked (Rögzített) választómező kijelölését.
- *Színgomb*: Ezzel a színgombbal megadhatja a rétegre kerülő objektumok színét. Ez természetesen nem az objektumok valódi színe, csupán a drótkeretes üzemmódban jelennek meg ebben a színben az objektumok.
- *Color Override (Szín felülbírálása)*: Ha kiválasztja ezt a választómezőt, akkor nemcsak a drótkeretes rajzmódban jelennek meg az objektumok a kiválasztott színben, de a színes szerkesztő módban is. Ilyenkor az objektumok valódi színét (kitöltőjét) csak a kirakatban tekintheti meg.

Ha végzett a rétegek opcióinak beállításával, nyomjon az Edit Layer (Réteg szerkesztése) ablakban OK-t. Ekkor a program aktualizálja a rétegeken, ill. azok tartalmán a módosításokat.

Most lássuk, hogy hogyan használhatjuk az újság elkészítésénél a rácsot, a segédvonalakat és a rétegeket:

- Kattintson duplán a vonalzóra, vagy válassza a LAYOUT (Kiosztás) menü Grid & Scale Setup (Rács és léptékbeállítás) parancsát. Ekkor megnyílik az ugyanilyen névvel ellátott párbeszédablak.
- Adjon meg a Grid Frequency (Rácsfrekvencia) mezőben 1-1 millimétert. Ez segíthet az objektumok pontos pozícionálásában.
- Kattintson a Show Grid (Rács mutatása) választómezőre. Ezzel megjelenítheti a rácsot.

- Kattintson a Snap to Grid (Rácsra igazítás) választómezőre, mellyel bekapcsolhatja a rácsra igazítást.
- Válassza a LAYOUT (Kiosztás) menüből a Guidelines Setup (Segédvonalak beállítása) parancsot. Ekkor megnyílik a segédvonalak beállítására szolgáló párbeszédablak.
- Válassza a View (Nézet) panelből a Horizontal Guides (Vízszintes segédvonalak) rádiógombot.
- Gépelje a listamezőbe a 17 mm-es értéket, majd kattintson az Add (Felvétel) gombra. Ennek hatására megjelenik egy vízszintes segédvonal, 17 milliméterre a hordozólap aljától.
- Ismételje meg az előző műveletet a következő értékekkel is: 24 mm, 275 mm.
- Kattintson a View (Nézet) mezőben a Vertical Guides (Függőleges segédvonalak) rádiógombra.
- Vegyen fel segédvonalakat a következő pozíciókba: 22 mm, 193 mm, -22 mm, -193 mm. A két utóbbi értékkel a bal oldali lap segédvonalait adtuk meg.
- Ezzel elkészültünk a lap margóit jelző segédvonalakkal. Készítsük most el a hasábok elhelyezését segítő hasábvonalakat is.
- Készítsen a következő pozíciókban segédvonalakat: 77 mm, 80 mm, 135 mm, 138 mm, -77 mm, -80 mm, -135 mm, -138 mm. A negatív értékek a bal oldali lap segédvonalait adják meg.
- Nyissa meg a Layers (Rétegek) Roll-up ablakot a LAYOUT (Kiosztás) menü Layers Roll-up parancsával.
- Nyissa meg a Roll-up ablak kiugró menüjét a címsora alatt található nyíl ikonnal.
- Válassza a kiugró menüből a New (Új) parancsot. Ekkor megjelenik a New Layer (Új réteg) ablak.
- Gépelje a Name (Név) mezőbe a Layer 2 (2. réteg) nevet.
- Válassza ki a Master Layer (Mesterréteg) választómezőt. Ez ahhoz szükséges, hogy el tudjuk helyezni a rétegen a minden oldalon megismétlődő láblécet.
- Az Options (Opciók) panel választómezőit hagyja az eredeti állapotukban.
- Nyomjon OK-t az új réteg elkészítéséhez. Ne feledje, ilyenkor az új réteg válik aktívvá.
- Készítse el az alábbi ábrán látható feliratot. Ez lesz az az objektum, amely lábléckként az összes oldalon megjelenik.

CORELDRAW! magazin

- Helyezze el az objektumot a lap alján, a legalsó segédvonalon, majd mozgassa el a jobb margó felé, úgy hogy attól kb. 6 milliméter távolságra legyen. Ez a hely az oldalszámnak kell.
- Húzzon a felirat fölé egy vonalat a 178. oldalon található ábrán látható módon.
- Lapozzon a 2.-3. oldalra. Mint láthatja, a harmadik oldalon megjelentek az első oldalon elhelyezett objektumok.
- Jelölje ki a lábléc objektumait, majd duplikálja ezeket az EDIT (Szerkesztés) menü Duplicate (Megkettőzés) parancsával.
- Mozgassa a „CorelDRAW! magazin" felirat másolatát a 2. oldalra, úgy hogy az kb. 6 milliméterre helyezkedjen el a bal margótól.
- Mozgassa el a vonal másolatát is, úgy, hogy az tükörképe legyen a 3. oldalon látható vonalnak. Ezzel a lábléc elkészült.
- Lapozzon vissza az első oldalra.
- Nyissa meg a Layers (Rétegek) Roll-up ablakot és kattintson a Layer 1 rétegnévre. Ezen a rétegen fogjuk elhelyezni az újság többi objektumát.
- Készítse el az oldalszámot, majd helyezze azt a lap jobb alsó sarkába, a „CorelDRAW! magazin" felirat mellé.
- Másolja vágólapra az oldalszámot, majd lapozzon a 2.-3. oldalra. Mint láthatja ezeken az oldalakon nem jelent meg az oldalszám, mivel az 1. réteg nem mesterréteg.
- Helyezze el a 3. oldalon az oldalszámot a Paste (Beillesztés) paranccsal.
- Duplikálja az oldalszámot, és mozgassa azt a 2. oldal bal alsó sarkába.

4.3 Szövegbevitel

A CorelDRAW! 5 képes hosszú, összefüggő szövegek kezelésére is. Ezek a szövegek három módon állíthatók elő:

- A CorelDRAW!-ban történő közvetlen begépeléssel.
- A vágólapról történő beillesztéssel.
- Importálással.

Ebben a részben megnézzük mindhárom szövegbeviteli módszert. A „Bemutatkozás" c. cikket a CorelDRAW! rajzablakában gépeljük be, a „Néhány szó a CorelDRAW!-ról" c. cikk egy bekezdését Windows vágólap segítségével, a több részét pedig importálással helyezzük a dokumentumba.

Szövegek közvetlen begépelése

Szövegblokkok készítéséhez tegye a következőket:

- Válassza a Szöveg segédeszköz kiugró menüjéből a ▤ ikont. Ezzel az ikonnal lehet kijelölni a szövegblokkok létrehozására, szerkesztésére szolgáló segédeszközt.

- Kattintson a rajzterület azon pontjára, ahová a szövegblokk bal felső sarkát szeretné helyezni.
- Mozgassa el az egeret. Ekkor a CorelDRAW! gumikerettel jelzi a készülő szövegblokk méretét.
- Mozgassa addig az egérkurzort, amíg a szövegblokk mérete megfelelő lesz, majd engedje el az egérgombot. Ekkor a gumikeret „rögzül", a képernyőn megjelenik a szövegblokk.

A szövegblokk elkészítésekor rögtön megjelenik a szövegkurzor is. Gépelje be a megfelelő szöveget közvetlenül a képernyőn, vagy nyissa meg a Shift+Ctrl+T billentyű-kombinációval az Edit Text (Szövegszerkesztés) ablakot, és végezze el itt a szöveg begépelését.

Készítse el az imént leírt módon a magazin főcíme mellett szereplő „Bemutatkozás" c. cikket. A cikk címét ne gépelje a szövegbe, mert ez nem része a szövegblokknak. Ügyeljen a szövegblokk elhelyezésére. Az újság három hasábos, ebből a cikk a középsőt és a jobb oldalit foglalja el. A szövegblokk keretének pontos megrajzolásában segítségére lehet a segédvonalra igazítás.

Szövegek importálása

Szövegek importálása a következő módon történhet:

- Készítse el a dokumentum szövegét egy olyan szövegszerkesztőben, amelynek fájlformátumát a CorelDRAW! ismeri. A CorelDRAW! importszűrőiről a referencia kézikönyvben olvashat.
- Legegyszerűbb, ha a szöveget ASCII (.TXT) állományba menti el. Ilyen állomány a Windows Write és a Notepad (Notesz) programok segítségével is készíthető.
- Válassza a FILE (Fájl) menü Import parancsát. Ekkor megjelenik az Import párbeszédablak. Ez az ablak nagyon hasonlít az Open Drawing (Rajz megnyitása) párbeszédablakhoz.
- Válassza ki a List Files Of Type (Listázandó fájlok típusa) lehulló listából, hogy milyen formátumú szöveget szeretne importálni. Ha sima ASCII szövegállományt használ forrásként, válassza a listából az ASCII Text opciót.
- Állítsa be a megfelelő meghajtót és alkönyvtárat, majd gépelje be a megnyitni kívánt fájl nevét.
- Ha végzett a fájl kiválasztásával, nyomjon OK-t. Ennek hatására a CorelDRAW! megkezdi a szövegfájl importálását. A művelet állását az Importing (Importálás) ablak mutatja.
- Ha a program végzett az importálással, a szöveg megjelenik a hordozólapon. Ha a szöveg nem fér el egyetlen oldalon, a CorelDRAW! további oldalakat nyit: annyit, amennyire a szöveg betöltéséhez szükség van.

Készítsük el az imént leírtak alapján az alsó cikket. Gépelje be a szöveget a Windows Notepad (Notesz) programba, majd mentse azt el ASCII formátumban. Hagyja ki a szövegből az egyik bekezdést. Ezt majd a Windows vágólap segítségével fogjuk a szövegbe illeszteni.

- Válassza a FILE (Fájl) menü Import parancsát, és töltse be a szöveget az imént leírt módon. Mivel a szöveg alap betűméretében több, mint amennyi egy oldalon elfér, a CorelDRAW! átfolyatja azt a következő oldalakra is.

Szöveg beillesztése a vágólapról

A Windows alkalmazások közötti szövegcserét a Windows vágólap segítségével is lebonyolíthatja. Ez a következő módon történhet:

- Nyissa meg a forrásalkalmazást és készítse el a szöveget.
- Jelölje ki azt a részt, amelyet át kíván emelni CorelDRAW!-ba.
- Válassza a forrásalkalmazás EDIT (Szerkesztés) menüjéből a Copy (Másol) parancsot. Ekkor az alkalmazás vágólapra helyezi a kijelölt szöveget.
- Nyissa meg a CorelDRAW!-t és a céldokumentumot.
- Válassza a Szöveg segédeszköz (A) kiugró menüjéből a ▤ ikont.
- Helyezze a szövegkurzort a megfelelő szövegblokkban arra a helyre, ahová be kívánja szúrni a szöveget.
- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Paste (Beilleszt) parancsát. Ekkor a CorelDRAW! elhelyezi a vágólapon található szöveget a kijelölt helyen.
- Az előbb kihagytunk egy bekezdést a szövegből. Szúrjuk most ezt be az imént leírt módszerrel:
- Nyissa meg a Windows Notepad (Notesz) programot, vagy azt az alkalmazást, melyben a többi szöveget készítette.
- Gépelje be a hiányzó bekezdést, majd jelölje ki azt a forrásalkalmazás eszközeivel.
- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menüből a Copy (Másol) parancsot.
- Lépjen át a CorelDRAW!-ba és helyezze a szövegkurzort arra a helyre, ahonnan az imént begépelt bekezdés hiányzik.
- Válassza az EDIT (Szerkesztés) menü Paste (Beilleszt) parancsát. Ekkor a begépelt szövegek megjelennek a szövegblokkban.

Készítsük most el a cikkek címeit. Ez ugyan nem tartozik a témához, de a tejesség kedvéért ennek módját is ismertetjük:

- Válassza az eszköztárból a Szöveg segédeszköz (A) ikonját.
- Gépelje be a rövidebb cikk fölé a „BEMUTATKOZÁS" szöveget.
- Gépelje be a hosszabb cikk fölé a „Néhány szó a CorelDRAW!-ról" szöveget.

Ezzel minden szükséges szöveg a lapra került.

4.4 A szövegek szerkesztése és formázása

A szövegblokkba bevitt szövegek szerkeszthetők közvetlenül a képernyőn és a megfelelő párbeszédablakok segítségével is. A normál szövegek szerkesztését gyorsabban el lehet végezni a képernyőn, de elforgatott, vagy más módon megváltoztatott szövegek kezelése egyszerűbb párbeszédablakok segítségével.

A segédeszközök szerepe

Lássuk, milyen szerepe van a segédeszközöknek a szövegek szerkesztésében, formázásában:

Nyíl segédeszköz (↖)

Ezzel az eszközzel lehet kiválasztani a szövegblokkokat további formázásra. Ha egy formázási műveletet az egész szövegre érvényesíteni szeretne, a Nyíl segédeszközzel (↖) kell kiválasztania azt.

A Nyíl segédeszköz (↖) használható a szövegblokkok méretének megváltoztatására, a forgatásra, döntésre. Ezek ugyanúgy történnek, mintha egy téglalapot módosítana a segédeszközzel.

Helyezzük a megfelelő helyre az importálással létrehozott szövegblokkot:

- Válassza ki az eszköztárból a Nyíl segédeszközt (↖), majd kattintson a szövegblokkra.
- Mozgassa a szövegblokkot addig, míg a bal felső sarka megfelelő helyre nem kerül. A szövegblokk bal oldalát helyezze a bal margóra. A tetejét a lecke elején bemutatott minta szerint helyezze el.
- Méretezze át a szövegblokkot a körülötte látható fogantyúkkal, úgy, hogy az alja az alsó margóra kerüljön, a jobb széle pedig a jobb margóra.

Ha helyesen járt el, a szövegblokk a végleges helyére, a lap alsó részére került.

Forma segédeszköz

A Forma segédeszközt (↖) ugyanúgy használhatja szövegblokkok esetén, mint a karaktersoroknál. Ha rákattint egy szövegblokkra a Forma segédeszközzel, megjelennek a karakterek mellett, valamint a szöveg mellett és alatt a fogantyúk.

A fogantyúk segítségével elmozgathatja a karaktereket, megváltoztathatja az alávágást, beállíthatja a betű-, szó-, sor- és bekezdésközt. Ezek módjáról a 3. fejezetben szóltunk.

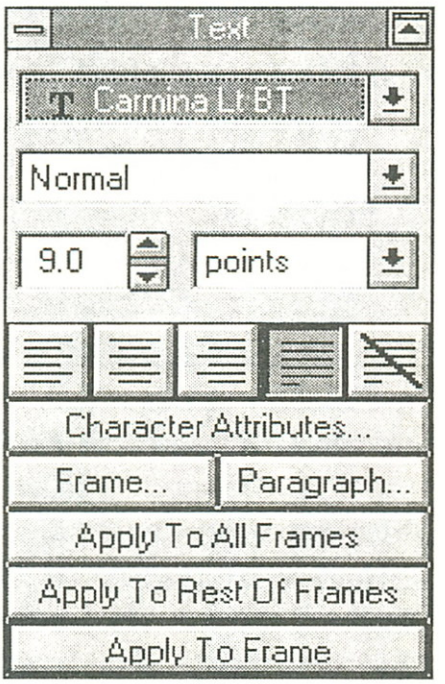
Szöveg segédeszköz

A Szöveg segédeszköz (A) kiugró menüjének ikonjára kattintva megjelenik a Szövegblokkok szerkesztésére szolgáló eszköz. Ezzel ugyanúgy kijelölhetők a szövegek, mint a Szöveg segédeszközzel (A) a karaktersorok. Ugyanúgy végezhetők el szövegeken a szerkesztési és formázási műveletek is. A szöveg segédeszköz használatáról a 3. fejezetben írtunk.

A TEXT (Szöveg) menü opciói

A TEXT (Szöveg) menü néhány opcióját már a névjegykártya készítésekor is ismertettük. Most lássuk, mely parancsok használhatók a szövegblokkok esetében.

Text Roll-up (Szöveg Roll-up)



Ez a parancs megnyitja a Text (Szöveg) Roll-up ablakot. A Roll-up ablak ugyanúgy használható szövegblokkok esetében, mint karaktersorok esetében. Egyetlen különbség van csupán: ha a szöveget a Szöveg segédeszközzel (A) jelöli ki, akkor a Roll-up ablakban végzett változtatások csak a kijelölt bekezdésekre vonatkoznak. Ha a az összes, a szövegblokkba bevitt szöveget formázni kívánja, jelölje ki a szövegblokkot a Nyíl segédeszközzel ().

Ha szövegblokk kijelölése után nyitja meg a Text (Szöveg) Roll-up ablakot, „felélednek" az ablak alján található gombok. Ezek a következők:

Frame (Keret): Ezzel a gombbal megnyitható a Frame Attributes (Keret attribútumai) párbeszédablak, melyben beállíthatja a hasábok számát és szélességét, valamint a hasábközöket.

Paragraph (Bekezdés): Ez a gomb a Paragraph (Bekezdés) párbeszédablakot nyitja meg, melyben megadhatja a szöveg igazítását, tagolását, a tabulátorok helyét, a beütés/kiengedés mértékét, valamint a bajuszt.

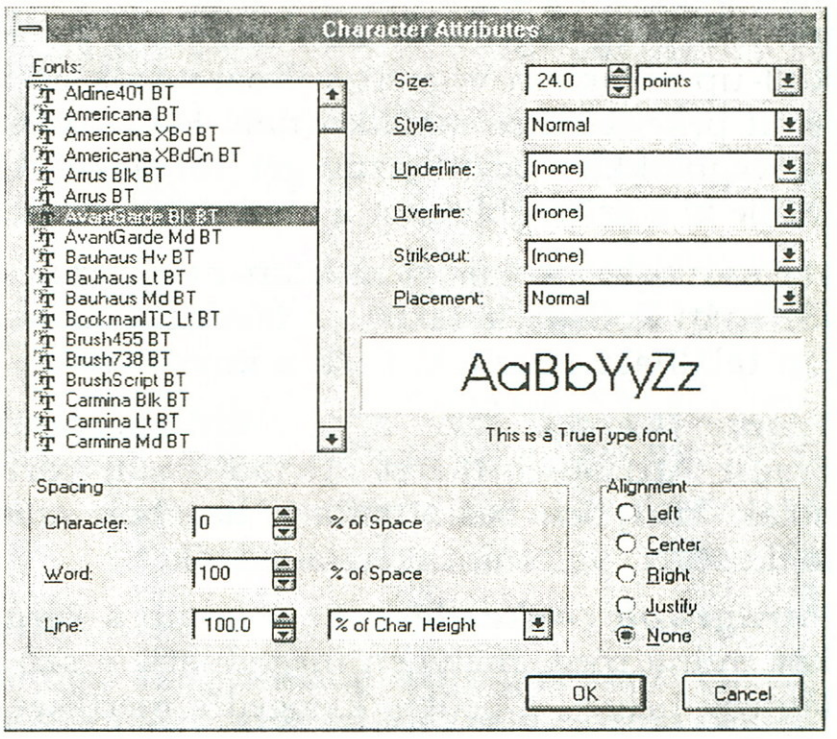
Apply To All Frames (Alkalmazás minden keretre): Ennek a gombnak akkor van szerepe, ha Ön egy több keretbe folyatott szöveg egyik tagját szerkeszti. Ilyenkor, ha az Apply To All Frames (Alkalmazás minden keretre) gombra kattint, a Roll-up ablakban elvégzett változtatások nemcsak erre az egy keretre vonatkoznak, hanem a szöveghez tartozó összes keretre.

Apply to Rest of Frames (Alkalmazás a keretek egy részére): Ennek az opciónak szintén több keretbe folyatott szövegek esetén van értelme. Ha Ön egyszerre több keretet jelölt ki szerkesztésre, és a kijelölt keretekre kívánja végrehajtani a Roll-up ablakban elvégzett változtatásokat, kattintson az Apply to Rest of Frames (Alkalmazás a keretek egy részére) gombra.

Apply to Frame (Alkalmazás a keretre): Ezt a gombot kell akkor választani, ha csupán egy keretet választott ki szerkesztésre, és erre az egy keretre kívánja aktualizálni a Roll-up ablakban elvégzett változtatásokat.

Character (Karakter)

A Character (Karakter) parancs segítségével megnyitható a Character Attributes (Karakter attribútumok) párbeszédablak. Ebben az ablakban kiválaszthatja a kijelölt szöveg betűtípusát, betűstílusát, betűméretét, igazítását, tagolását, elhelyezését. Mivel ugyanez az ablak nyílik meg, ha karaktersor kijelölése után választja ki a parancsot, ebben a fejezetben nem ismertetjük részletesen az ablak opcióit. Ha többet szeretne megtudni a Character Attributes (Karakter attribútumok) ablakról, lapozzon a 3. fejezethez.



A Character Attributes párbeszédablak

Paragraph (Bekezdés)

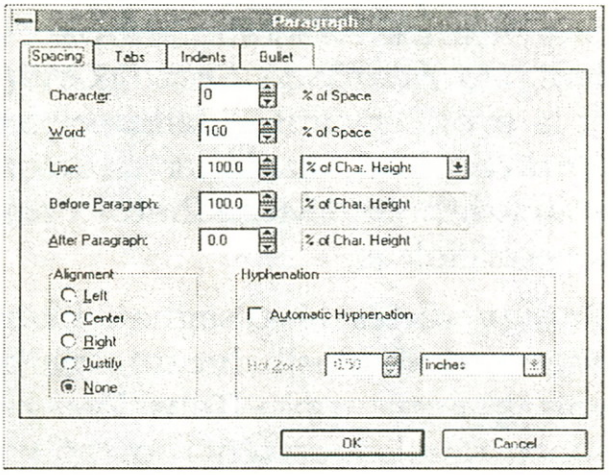
A szövegblokkba foglalt szövegek betűtípusát, betűstílusát stb. a Character Attributes (Karakter attribútumok) párbeszédablakban adhatja meg. A CorelDRAW!-nak vannak azonban a szövegblokkok formázására szolgáló más funkciói is. A TEXT (Szöveg) menü Frame (Keret) és Paragraph (Bekezdés)

parancsai olyan párbeszédablakokat nyitnak meg, amelyek további lehetőségeket kínálnak a szövegblokkok formázására.

A Paragraph (Bekezdés) parancs hatására megnyíló párbeszédablakban megadhatja a szöveg tagolását, igazítását, beállíthatja a tabulátorokat, bajuszokat, valamint a beütést/kiengedést.

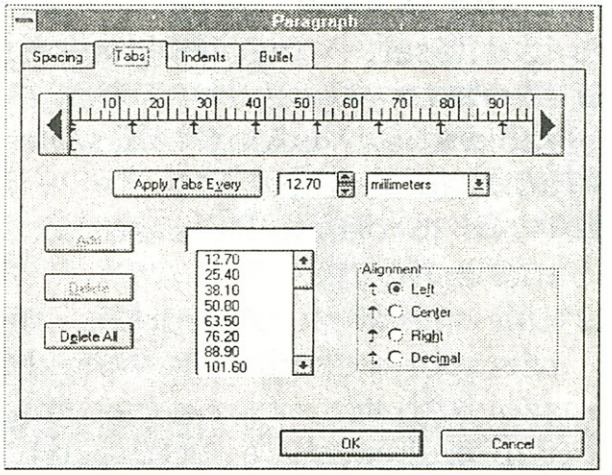
A Paragraph (Bekezdés) ablak több rétegre van osztva. Lássuk most ezek tartalmát:

Spacing (Közök) réteg — Ebben a rétegben módosíthatja a szöveg tagolását és igazítását. A tagolás igazítására a következő opciók szolgálnak:



- *Character (Karakter)*: Ebben a mezőben a szóközhöz viszonyított szélességű betűközt adhat meg.
- *Word (Szóköz)*: Itt a szóköz szélességét módosíthatja.
- *Line (Sorköz)*: A sorköz mérete több szempont szerint is változtatható. Viszonyíthatja azt a karakterek magasságához képest, a betűmérethez képest, vagy egyszerűen egy rögzített értékkel (pontban).
- *Before paragraph (Bekezdés előtt)*: Ebben a mezőben a bekezdés elé kerülő közt adhatja meg. Javasoljuk, hogy az egyenletes szövegkép érdekében adjon meg a sorköznél nagyobb, vagy azzal egyenlő értéket. Kisebb bekezdésközök esetén a bekezdések egymásra folyhatnak.
- *After Paragraph (Bekezdés után)*: Itt a bekezdés után álló üres hely méretét állíthatja be. Ha a Before Paragraph (Bekezdés előtt) mezőben mér beállított valamilyen értéket, ezzel a paraméterrel csak növelheti ezt az értéket.
- *Alignment (Igazítás)*: Ebben a panelben a kijelölt bekezdések igazítását adhatja meg. Az igazítás megadására egyébként számos más lehetőség is van (pl. a Text Roll-up, ill. a Character Attributes ablak). A következő igazítástípusok közül választhat:
  - Left (Balra)
  - Center (Középre)
  - Right (Jobbra)
  - Justify (Kizárásos)
  - None (Nincs)
- *Hyphenation (Elválasztás)*: Ebben a mezőben kapcsolhatja be az automatikus elválasztást. Elválasztásra főleg olyan szövegeknél van szükség, melyben kizárást alkalmazott. Sajnos a CorelDRAW! csak az angol nyelv szabályai szerint képes elválasztani, ezért célszerűbb a szövegeket manuálisan elválasztani.

- *Automatic Hyphenation (Automatikus elválasztás)*: Ezzel a választómezővel lehet bekapcsolni az automatikus elválasztást.
- *Hot Zone (Elválasztási zóna)*: Ebben a számmezőben lehet megadni, hogy a sor végének milyen távol kell lennie a jobb margótól, ahhoz hogy a CorelDRAW! megpróbálja elválasztani a sorvégi szavakat. Ha a szó nem választható el az elválasztási zónán belül, akkor átkerül a következő sorba. Kisebb elválasztási zóna megadása több elválasztást, egyenletesebb sorvégeket és szóközöket eredményez.



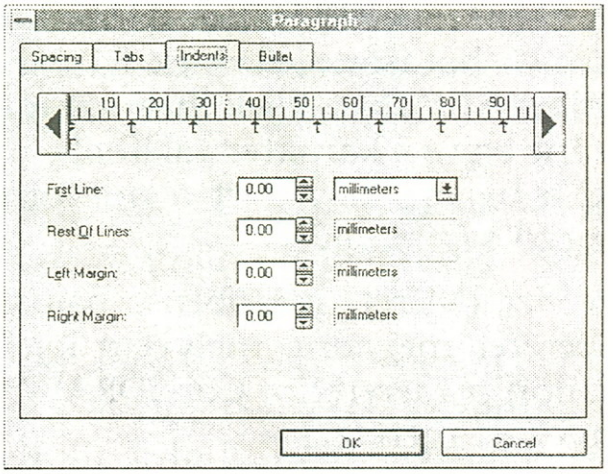
Tabs (Tabulátorok) réteg — A Tabs (Tabulátorok) címszót választva az ablakban megjelennek a tabulátorok beállítására szolgáló mezők. A CorelDRAW!-ban a tabulátorok eredetileg félhüvelykenként helyezkednek el, ez az érték azonban megváltoztatható. Megadhatók saját tabulátorpozíciók is.

Ha egyenletes távolságban kíván új tabulátorpozíciókat elhelyezni, írja be ezt a távolságot az Apply Tabs Every (Tabulátor adott távolságonként) mezőben, majd kattintson az azonos elnevezésű gombra. Ekkor az ablakban található vonalzón megjelennek az új tabulátorjelek.

Új tabulátorpozíció felvételéhez kattintson az ablakban látható vonalzó megfelelő pontjára. Felvehet új tabulátorpozíciót úgy is, hogy beírja azt az Add (Felvétel) gomb mellett látható listamezőbe, majd rákattint az Add (Felvétel) gombra. Ne feledje, a CorelDRAW! egyszerre maximum 32 tabulátorpozíciót tud kezelni.

Ha nem kíván új tabulátorpozíciót felvenni, elmozgathatja a meglévő tabulátorjeleket is. Ehhez csupán rá kell kattintania a mozgatni kívánt tabulátorjelre, majd el kell mozgatnia azt az új helyére.

A tabulálás módját az Alignment (Igazítás) mezőben adhatja meg. A CorelDRAW!-ban tabulálni négyféleképp lehet: balra (left), középre (center), jobbra (right), decimálisan (decimal). Balra tabulálásnál a szöveg bal oldala, jobbra tabulálásnál a szöveg jobb oldala kerül a tabulátorpozícióba. Középre tabulálásnál a szöveg a tabulátorpozícióhoz képest középen helyezkedik el. Decimálisan tabulálni számokat lehet. Ilyenkor a tabulátorpozícióba a tizedespont kerül.



Indents (Beütés) réteg — Beütésnek nevezzük azt a jelenséget, amikor a bekezdés első sora beljebb kezdődik, mint a többi sor. A kiengedés ennek az ellenkezője, azaz a bekezdés első sora kijjebb kezdődik, mint a többi sor.

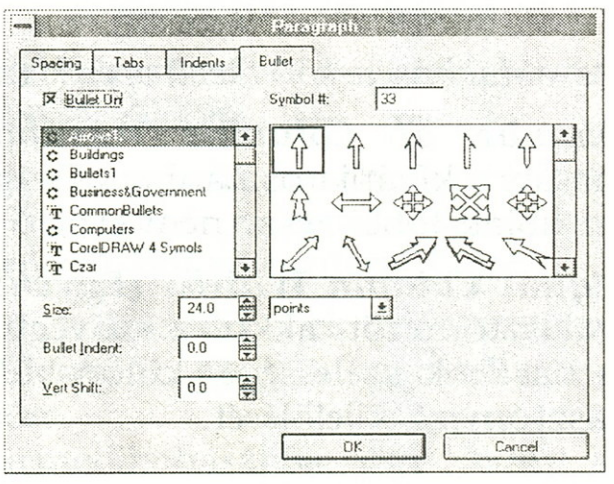
A CorelDRAW!-val beütést és kiengedést is lehet készíteni. Erre szolgál az Indents réteg.

Beütés készítéséhez írja be a First Line (Első sor) számmezőbe, hogy mennyivel beljebb kezdődjön a bekezdés első sora (pl. 5 mm). Ha ezután rákattint az OK gombra, a kijelölt bekezdés első sora beljebb csúszik. A beütés az ablakban látható vonalzó segítségével is elkészíthető. Mozgassa el jobbra a vonalzó bal oldalán található ◣ jelet, majd nyomjon OK-t. Ennek ugyanaz az eredménye, mintha számértékkel adta volna meg a beütést.

Kiengedés készítéséhez tulajdonképpen a bekezdés összes sorának beütését kell létrehozni. Ehhez írja be a kiengedés mértékét (pl. 5 mm) a Rest of Lines (Többi sor) számmezőbe. Ha ezután OK-t nyom, a bekezdés sorai (az első sor kivételével) beljebb csúsznak a megadott értékkel.

A kiengedés szintén elkészíthető az ablakban található vonalzó segítségével. Mozgassa el a megfelelő mértékben jobbra a vonalzó bal oldalán található ◤ ikont, majd, nyomjon OK-t. Ennek hatására szintén beljebb csúsznak a bekezdés sorai.

Az Indents réteg lehetővé teszi a bal és jobb margók beállítását is. Ehhez csupán be kell írni a megfelelő értékeket a Left Margin (Bal margó), ill. a Right Margin (Jobb margó) mezőkbe.



Bullet (Bajusz) réteg — A CorelDRAW! szimbólumkönyvtárának több ezer karaktere felhasználható bajuszként is. A bajusz alkalmazása áttekinthetőbbé teszi a felsorolásokat és javítja a dokumentum összképét. Bajusz karaktert minden bekezdés elejére helyezhet.

Ha Ön bajusz karaktert helyez egy bekezdés elejére, el kell tolnia a bekezdés bal oldalát. Ezt megteheti az Indents rétegben található Rest of Lines (Többi sor) számmezővel, vagy a vonalzó ◤ jelével.

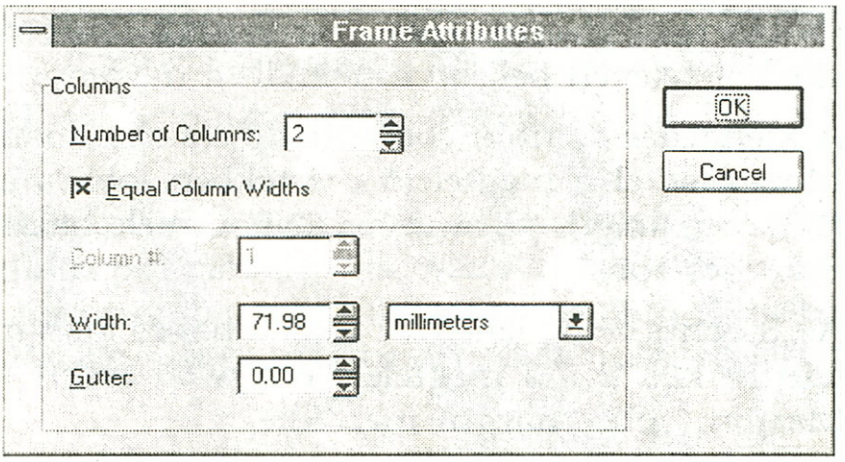
A bajusz beállításához kattintson a Bullet On (Bajusz be) választómezőre. Ennek hatására „élednek fel" az ablak többi részei. A választómező alatt található listában kijelölheti azt a szimbólumkészletet, melyben a használni kívánt bajusz karakter található. Ha kiválasztotta a szimbólumkészletet, jelölje ki a bajusz karaktert a mintamező, vagy a Symbol # (Szimbólum száma) mező segítségével.

A Size (Méret) mezőben a bajusz méretét adhatja meg. Célszerű ugyanazt a méretet megadni, melyet a kijelölt bekezdésnek is adott. Ha nem adja meg külön a méretet, a CorelDRAW! a bajusz karaktert a szöveg méretéhez arányosan méretezi.

Szükség lehet a bajusz vízszintes és függőleges elmozdítására. A vízszintes mozgatás mértékét a Bullet Indent (Bajusz beütése) számmezőben adhatja meg, a függőleges mozgatás mértékét pedig a Vert Shift (Függőleges eltolás) mezőben. Ha az utóbbi mezőbe negatív értéket ír, a program a bajuszt lefelé mozgatja el.

Frame (Keret)

A Frame (Keret) parancs hatására megjelenő ablakban lehet a szövegblokkot több hasábra osztani.



A Frame Attributes (Keret Attribútumok) ablak

Az ablakban a következő opciók találhatók:

Number of Columns (Hasábok száma) — Itt adhatja meg, hogy hány hasábra kívánja osztani a szövegblokkot. Amíg a számmezőben 1 áll, addig az ablak többi része nem érhető el.

Equal Column Widths (Egyenlő hasábszélesség) — Ha kiválasztja ezt a választómezőt, akkor a szövegblokk hasábjainak szélessége azonos lesz. Ha a hasábok szélességét külön-külön kívánja beállítani, szüntesse meg a választómező kijelölését.

Column # (Hasáb száma) — Ha nincs kiválasztva a Equal Column Widths (Egyenlő hasábszélesség) választómező, a hasábok szélességét egyenként állíthatja be. Ilyenkor a Column # (Hasáb) száma mező segítségével jelölheti ki a módosítani kívánt hasábot.

Width (Szélesség) — Ebben a mezőben adhatja meg a hasábszélességet. A számmező mellett található lehulló listával kiválaszthatja a megfelelő mértékegységet.

Gutter (Hasábköz) — Ebben a számmezőben adhatja meg a hasábközök méretét. Ne feledje, ez a számmező független a Width (Szélesség) számmezőtől, ezért az ahhoz tartozó mértékegység-lehulló lista itt nem használható. A hasábköz mértékét hüvelykben kell megadni.

Végezzük most el a magazin szövegeinek formázását:

- Válassza ki a rövidebb cikket a Nyíl segédeszközzel (↖), majd válassza a TEXT (Szöveg) menü Character (Karakter) parancsát.
- A megnyíló párbeszédablakban válassza ki a megfelelő betűtípust, majd állítsa be a következő értékeket:
  - Betűméret (Size): 9 pont
  - Igazítás (Alignment): kizárásos (Justify).
- Ha végzett, nyomjon OK-t.
- Válassza a TEXT (Szöveg) menü Paragraph (Bekezdés) parancsát.
- A megjelenő párbeszédablakban állítsa a sorközt (Line Spacing) és a bekezdés előtti közt (Before Paragraph) a betűméret 113 %-ára.
- Nyissa meg az Indents réteget, majd adjon meg 5 milliméteres beütést (First Line).
- Nyomjon Ok-t a változtatások aktualizálásához.
- Végezze el a szövegben az elválasztások beállítását. Ha egy sorban nagyon nagyok a szóközök, helyezzen a következő sor első szavában a megfelelő helyre egy - jelet. Ekkor a CorelDRAW! a szó jel előtti részét átviszi az előző sorba.
- Jelölje ki a Nyíl segédeszközzel (↖) a hosszabbik cikket, és végezze el rajta ugyanazokat a műveleteket, mint a rövidebbik cikken.

Amint azt a fejezet elején láthatta, az első és a harmadik hasáb alján képek találhatók. Sajnos a CorelDRAW!-ban nincs hasábtörés művelet, ezért a képeknek a szükséges helyet soremeléssel (Enter-rel) kell elkészíteni. Ehhez:

- Kattintson a Szöveg segédeszközzel (A) a második bekezdés végére, majd nyomja meg annyiszor az Enter billentyűt, hogy a harmadik bekezdés átkerüljön a második hasáb tetejére.
- Kattintson a Szöveg segédeszközzel a harmadik hasábba, úgy, hogy a kurzor ugyanabban a sorban legyen, ahol az első hasáb végetér.

- Nyomja le itt is többször az Enter billentyűt, amíg a kép elhelyezéséhez szükséges hely felszabadul.
- Jelölje ki a rövidebbik cikk címét, majd nyissa meg a Text (Szöveg) Roll-up ablakot. Ez a TEXT (Szöveg) menü Text Roll-up parancsával történhet.
- Igazítsa középre a címet, majd növelje addig a betűméretet és a betűközt, amíg a cím két hasábnyi széles nem lesz.
- Igazítsa a címet a cikk közepére. Ez az ARRANGE (Elrendezés) menü Align (Igazítás) parancsára megnyíló párbeszédablakban történhet.
- Jelölje ki a hosszabb cikk címét, és végezze el rajta ugyanazokat a beállításokat, mint a rövidebb cikk címén.
- Ezzel végeztünk az újságoldal szövegeinek formázásával. Ha mindent a leírtak szerint végzett el, az oldalon a szövegek úgy helyezkednek el, ahogy az a fejezet elején bemutatott példában látható.

4.5 Objektumok átalakítása

Ebben a részben az ARRANGE (Elrendezés) menü három parancsát (Weld, Intersection, Trim) ismertetjük, az újságoldalon látható vonalas ábra alapjának elkészítésével.

Weld (Forrasztás)

Az ARRANGE (Elrendezés) menü Weld (Forrasztás) parancsával egy objektummá egyesíthető két, egymást fedő objektum. A forrasztás hatására az objektumok körvonala egybeolvad, egy körvonalat képez (ld. az ábrát). Ne feledje, a forrasztáshoz az objektumoknak fedniük kell egymást.

Intersection (Átvágás)

Az Intersection (Átvágás) paranccsal új objektumot hozhat létre két egymást fedő objektum közös részeiből. Az átvágás során a közös részt mindkét objektum elveszti: abból egy új objektum lesz. Az átvágással keletkező objektum a forrásobjektumoktól teljesen külön kezelhető (ld. az ábrát). Ne feledje, az átvágáshoz fedniük kell egymást az objektumoknak. Ha az objektumoknak nincs közös része, az átvágásnak nincs hatása.

Trim (Nyírás)

A Trim (Nyírás) művelet szintén csak egymást fedő objektumokkal végezhető el. Ennek során a CorelDRAW! törli az

egyik objektumból azt a részt, amit a másik objektum lefed (ld. az ábrát). Ha az objektumokat Shift+kattintás kombinációval jelöli ki, a program az utoljára kijelölt objektumot nyírja meg. Ha gumikerettel végzi az objektumok kijelölését, akkor a nyírás az alsó objektumra vonatkozik.

Készítsük most el a vonalas grafika alapját képző objektumot:

- Készítsen egy kört, majd ennek közepére egy négyzetet. A négyzet sarkai lógjanak ki a körből.
- Jelölje ki ezt a két objektumot, és készítsen róluk két másolatot. Ez elvégezhető az EDIT (Szerkesztés) menü Copy (Másol)/Paste (Beilleszt) parancsaival, vagy a Duplicate (Megkettőzés) parancs segítségével.
- Jelöljön ki egy kört és a hozzá tartozó négyzetet.
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből a Weld (Forrasztás) parancsot
- Jelöljön ki egy másik kört és a hozzá tartozó négyzetet.
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből az Intersection (Átvágás) parancsot.
- Törölje az ábráról a kört és a négyzetet a Del billentyű segítségével.
- Válassza ki az utolsó négyzetet és a hozzá tartozó kört. Ügyeljen arra, hogy ehhez a művelethez előbb a négyzetet kell kijelölni.
- Válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből a Trim (Nyírás) parancsot.
- Törölje a művelet végeredményeként megmaradó négyzetet.
- Csökkentse le a másodiknak és a harmadiknak elkészített objektumok méretét, majd igazítsa ezeket az elsőként elkészített objektum közepére. Ez az ARRANGE (Elrendezés) menü Align (Igazítás) parancsával történhet.
- Ha végzett az objektumok igazításával, jelölje ki mindhárom objektumot, majd válassza az ARRANGE (Elrendezés) menüből a Combine (Kombinálás) parancsot. Ezzel a három objektumból egy objektumot lehet csinálni.

4.6 Effektek

A CorelDRAW! számos olyan effektet tartalmaz, amellyel a dokumentum „feldobható". Ezek egy külön menübe, az EFFECTS (Hatások) menübe kerültek.

Az EFFECTS (Hatások) menü minden parancsa Roll-up ablakot nyit meg, melyek segítségével megváltoztathatók a kijelölt objektumok.

Mi ebben a leckében csak három effektet ismertetünk, ebből kettő új, tehát a CorelDRAW! előző verzióiban nem szerepelt. A következő három effektről lesz szó:

- ***Extrude (Kihúzás)*** — Ezzel az effektel térbeli objektumok készíthetők a síkidomokból.

- ***PowerClip*** — Ezzel az effektel körbevágható egy objektum egy másik, ún. sablonobjektum felhasználásával.
- ***Lents (Lencse)*** — Ezzel az effektel „optikai lencsét" lehet az objektumok elé helyezni. A lencseobjektumok segítségével különböző szűrőműveletek végezhetők el.

Extrude (Kihúzás)

Az Extrude (Kihúzás) Roll-up ablak segítségével mélységérzetet keltő objektumok készíthetők. A CorelDRAW! ennek eléréséhez pontokat vetít az objektum körvonalán, majd felületekké köti össze ezeket. Az így keletkező felületek dinamikusan változtatható objektumcsoportokat alkotnak, a kihúzott objektumok tehát nem veszítik el eredeti tulajdonságaikat.

A kihúzás ideális eszköz testek térbeli ábrázolására. Ezzel az effekttel térhatást keltő szövegek és felületek készíthetők. A térhatás elérését, tökéletesítését segíti az is, hogy a CorelDRAW! képes különféle fényforrások alapján árnyékolni az objektumokat.

A kihúzott objektumok eredetileg a forrásobjektum kitöltőjét és körvonalát veszik fel. Ha Ön egy kitöltő nélküli objektumra végzi el a kihúzást, az eredmény egy drótvázas objektum lesz. Ilyen látható a újságoldal jobb alsó sarkában is.

Egy objektum kihúzásához válassza ki az objektumot, majd válassza az EFFECTS (Hatások) menü Extrude (Kihúzás) parancsát. Ennek hatására megjelenik az Extrude Roll-up ablak.

Az ablak címsora alatt ikonok találhatók, melyekkel kiválasztható a végezni kívánt művelet. A bal oldali ikon hatására előre definiált kihúzástípusok jelennek meg a Roll-up ablakban. A kihúzástípusok listáját Ön is kiegészítheti, sőt törölheti is a szükségtelen kihúzástípusokat.

A második ikon hatására a kihúzás módjának beállítására használható mezők jelennek meg az ablakban. A lehulló listákból kiválaszthatja a kihúzás módját és a paramétereit. Az ablak felső részén látható mintamező mutatja a kihúzás típusát. Ha perspektivikus kihúzást választ, megadhatja az objektum mélységét is. Erre a Depth (Mélység) mezőben van lehetőség.

A harmadik ikon hatására egy gömb jelenik meg az ablakban. A gömbön található ikonok segítségével elforgatható a kihúzott objektum. A forgatást a program csak az Apply (Jóváhagyás) gomb megnyomásakor végzi el, addig egy drótváz szimbolizálja az objektumot.

A negyedik ikon megnyomásakor a fényforrások beállítását szolgáló mezők jelennek meg a Roll-up ablakban. A három izzólámpa ikonnal bekapcsolhatja a fényforrásokat. A bekapcsolt fényforrások helyét a mintamező segítségé-

vel, kis számozott korongok mozgatásával adhatja meg. Az ablak közepén látható skála a kiválasztott fényforrás fényerejének beállítására szolgál.

Az ötödik ikon megnyomása után beállíthatja a kihúzott objektum kitöltőjét. Az Use Object Fill rádiógomb hatására a kihúzott részek a forrásobjektum kitöltőjét veszik fel. A Solid Fill (Egyszerű kitöltő) rádiógomb kiválasztásakor megjelenik az ablakban egy színgomb, mellyel kiválaszthatja a kihúzott objektumok színét. A Shade (Árnyék) opció kiválasztásakor a kihúzott objektumok árnyékoltak lesznek.

Most végezzük el az előbb elkészített objektum kihúzását:

- Jelölje ki az objektumot, majd válassza az EFFECTS (Hatások) menüből az Extrude (Kihúzás) parancsot. Ekkor megjelenik az Extrude (Kihúzás) Roll-up ablak.
- Kattintson a második ikonra ( ) és válassza a lehulló listából a BackParalell opciót.
- Mozgassa el az objektumon megjelenő ún. homlokpontot. Ezzel megadható az objektum mélysége.
- Kattintson a negyedik (villanykörte) ikonra.
- Kapcsolja be a három fényforrást az ikonok segítségével, majd helyezze el azokat az objektum három sarkára.
- Ha végzett a beállításokkal, nyomja meg az Apply (Jóváhagyás) gombot. Ekkor a CorelDRAW! elvégzi az objektum kihúzását.
- Színezze ki az eredeti objektumot egy szürkeárnyalattal. Ekkor a program a fényforrások helye szerint árnyékolja az objektumokat.
- Törölje az objektum kitöltőjét. Ekkor a kihúzott objektum drótvázként jelenik meg.
- Helyezze el az objektumot az újságoldalon a megfelelő helyre.

PowerClip

Készítsük most el az újság főcímének, és az első oldal bal alsó sarkának bittérképét. Mindkét bittérkép megtalálható a CorelDRAW! 5-höz mellékelt Sampler CD-n, a COREL alkönyvtárban.

- Válassza a FILE (Fájl) menü Import parancsát. Ekkor megjelenik az Import párbeszédablak.
- Válassza a List Files of Type (Listázandó fájlok típusa) lehulló listából a Kodak Photo CD opciót.
- Válassza a Sampler CD \COREL alkönyvtárából a COREL.PCD fájlt. Ezen a képen a hegyek fölött repülő CorelDRAW! léghajó látható.
- Töltse be ugyanilyen módon a 20001.PCD állományt is. Ezen a képen egy fekvő tigris látható.

- Készítsen egy 55x55 mm-es négyzetet, majd helyezze azt a léghajós képre úgy, hogy a léghajó a négyzet közepétől kicsit jobbra kerüljön.
- Jelölje ki a fényképet, majd válassza az EFFECTS (Hatások) menü PowerClip kiugró menüjéből a Place Inside Container (Tárolóba helyezés) parancsot.
- A parancs hatására megjelenő nyíl alakú kurzorral kattintson a téglalapra. Ekkor a program kivágja az fénykép kijelölt részét.

Ha a CorelDRAW! nem a kívánt részt vágja ki a objektumból, az azért van, mert ki van választva a Preferences (Beállítások) ablakban az Auto Center Place Inside (Automatikus középrehelyezés) opció. Ilyenkor a program a tárolót automatikusan a kivágandó objektum közepére helyezi, majd ezután végzi el a kivágást.

- A hiba kijavításához törölje a választómező kijelölését, majd ismételje meg a PowerClip műveletet. Válassza a PowerClip kiugró menüből az Extract Contents (Tartalom kiemelése) parancsot. Ennek hatására a CorelDRAW! kiemeli a „konténer" objektumból a kivágott objektumot. Ezután megismételhető a PowerClip művelet.

A PowerClip hatással keletkező objektumok dinamikusan változtathatók. Ha meg kívánja változtatni a kivágott objektumot, válassza a PowerClip kiugró menü Edit Contents (Tartalom szerkesztése) parancsát. Ekkor a program kiemeli a kivágott objektumot a konténerből, de megtartja a kapcsolatot közöttük. Ha végzett az objektum szerkesztésével, válassza a PowerClip kiugró menüből a Finish Editing This Level (A szerkesztés befejezése) parancsot. Ennek hatására a CorelDRAW! ismét elvégzi a PowerClip műveletet.

- Készítsen ismét egy 55x55 milliméteres négyzetet, majd helyezze ezt a tigris képe fölé úgy, hogy a tigris feje pont a négyzet közepére kerüljön.
- Végezze el a PowerClip effektet a tigris képére is.

Ezzel előkészítettük a bittérképeket a lencse effekt végrehajtására.

Lents (Lencse)

A lencse effektet a CorelDRAW! magazin főcímének elkészítésére használjuk. Gépelje be a megfelelő szövegeket, majd helyezze ezeket a léghajó képe fölé. A CorelDRAW! feliratot kombinálja egy 18x55 milliméteres téglalappal, ugyanis ez egy negatív felirat lesz.

- Helyezze a feliratokat a végleges helyükre, majd válassza az EFFECTS (Hatások) menüből a Lents Roll-up (Lencse Roll-up) parancsot. Ennek hatására megnyílik a Lents (Lencse) Roll-up ablak.
- A Roll-up ablak közepén egy lehulló lista található. Ebből választhatja ki a lencsehatást.

- Válassza a listából a Transparency (Átlátszóság) opciót, majd a megjelenő színmezőből a fehér színt. Ha végzett, nyomja meg az Apply (Jóváhagyás) gombot.
- A Transparency (Átlátszóság) effekt hatása olyan, mintha tejüveget helyeznénk a kép elé. A kijelölt objektumoknál (pl. a újság címénél) a fénykép elhalványodik és fehér árnyalatot vesz fel.
- Helyezzen a tigris képe fölé téglalapokat és alkalmazzon ezekre is különböző lencse effekteket. Az effektek részletes ismertetését a referencia kézikönyvben találja.

Ha sikeresen alkalmazta a lencse effektet, akkor láthatóvá vált az újság főcíme. Ha mindent a leírtak szerint végzett el, a kész dokumentum hasonlít a fejezet elején bemutatott dokumentumhoz.

4.7 Fájlműveletek

Ha elkészült az újsággal, már csak a mentését kell elvégezni. Ehhez:

- Válassza a FILE (Fájl) menü Save (Mentés) parancsát. Ha most menti először a dokumentumot, megjelenik a képernyőn a Save Drawing (Rajz mentése) ablak. Ebben meg kell adnia a fájl nevét és a megfelelő alkönyvtárat. A fájl könnyebb azonosítása céljából megadhat kulcsszavakat is. Ezek használatáról a 3. fejezet végén olvashat.

A dokumentum mentése sokáig tarthat. A CorelDRAW! eléggé lassan menti a sok szöveget és különleges effekteket tartalmazó dokumentumokat.

A dokumentum a későbbiek folyamán szintén a Save (Mentés) paranccsal menthető el, ám ekkor már nem kell fájlnevet megadnia. A CorelDRAW! ilyenkor kérdés nélkül felülírja az eredeti fájlt.

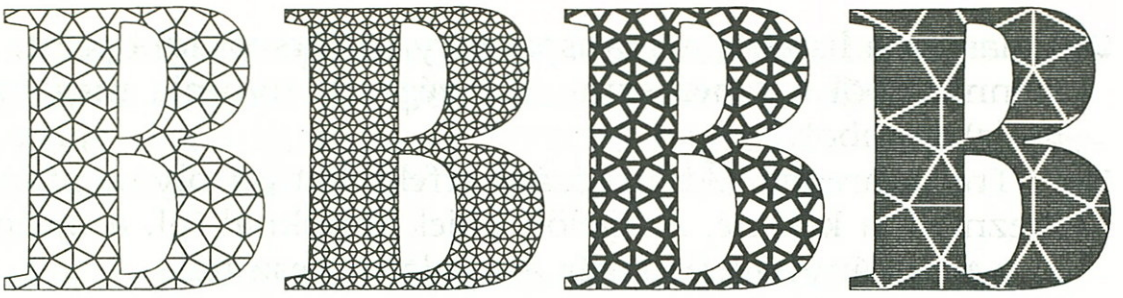
Ha meg kívánja őrizni az eredeti fájlt, mentse el a dokumentumot egy másik néven. Ehhez válassza a FILE (Fájl) menü Save As (Mentés új néven) parancsát. Ennek a parancsnak a hatására szintén a Save Drawing (Rajz mentése) ablak jelenik meg, melyben Ön megadhatja a dokumentum új nevét.

A melléklet

Ebben a mellékletben bemutatjuk a CorelDRAW! PostScript kitöltőmintáit. Részletes információkért lapozzon a 3. fejezetet megfelelő részéhez.

Archimedes

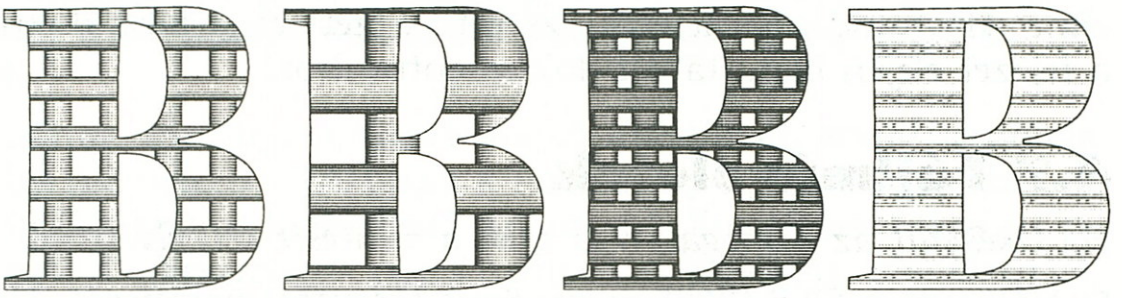
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Witdh:	5	5	20	10
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Bars

Átlátszó.



Width:	10	20	10	8
Spacing (%):	100	100	50	25
MaximumGray:	100	100	100	45
MinimumGray:	10	10	35	0
Unused	–	–	–	–

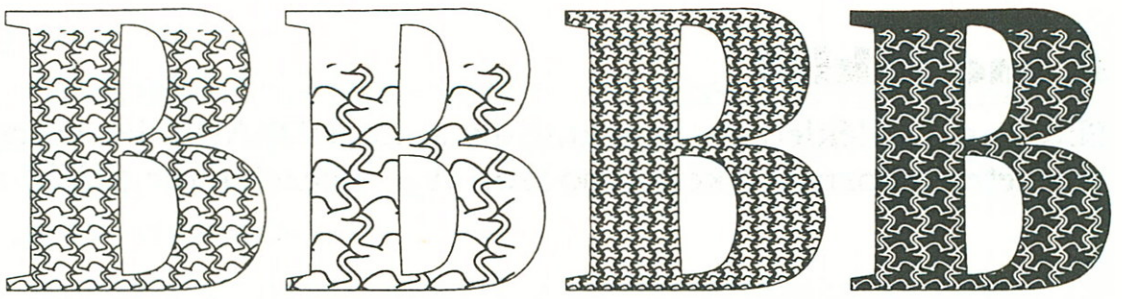
Basketweave

Átlátszó.

Frequency:	6	20	6	3
Line Width:	10	6	10	10
ForegroundGray:	100	100	100	130
WeaveWidth (%):	100	100	30	150
Unused	–	–	–	–

Birds

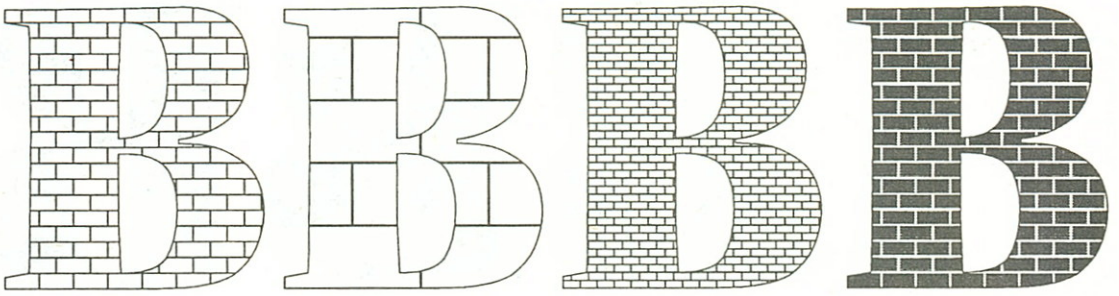
Átlátszó.



Frequency:	8	4	16	8
Line Width:	4	6	4	5
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	100
Unused	–	–	–	–

Bricks

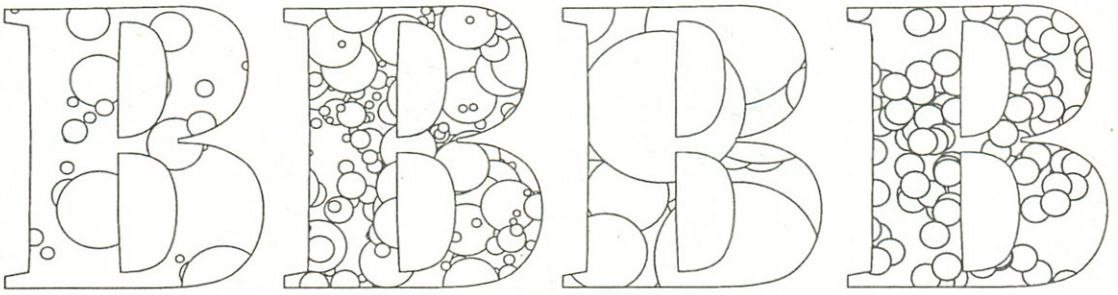
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	2	16	8
Line Width:	5	8	4	6
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	84
Unused	–	–	–	–

Bubbles

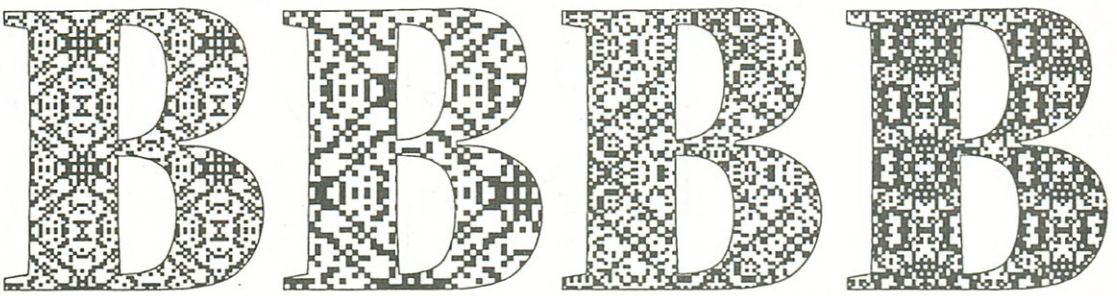
A buborékok között átlátszó.



Number:	25	200	20	100
MaxSize:	300	100	300	50
MinSize:	10	10	100	50
LineWidth:	10	10	10	12
RandomSeed:	0	0	0	0

Carpet

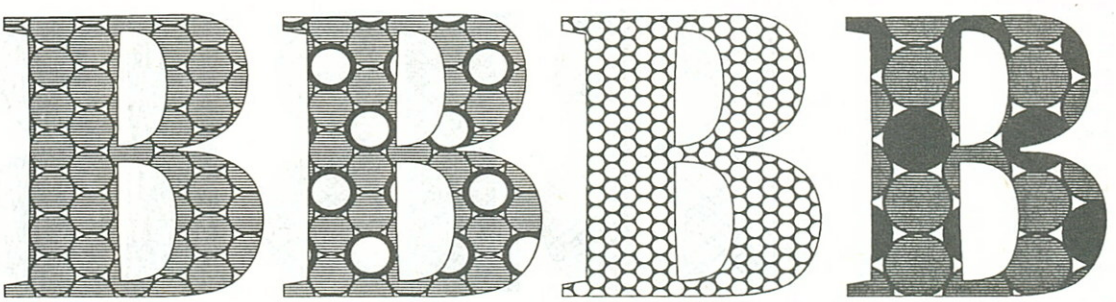
Átlátszó.



Frequency (dpi):	72	44	72	72
Gray:	100	100	100	100
Gamma (box_size)::	50	50	25	50
ModFactor:	3	3	3	2
Alpha:	10	10	10	10

CircleGrid

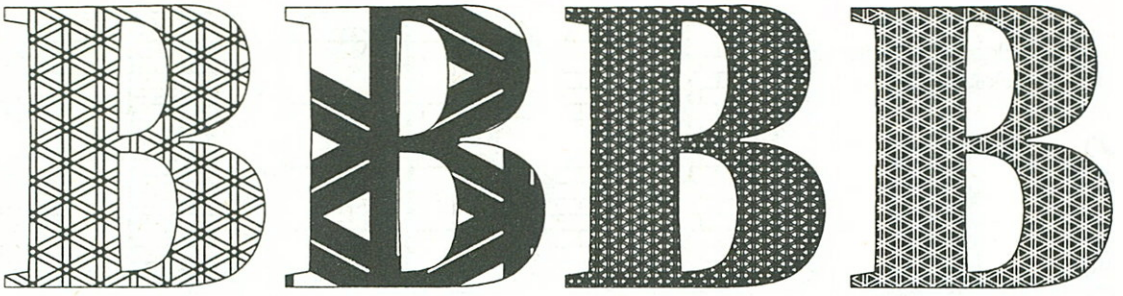
A háttér átlátszó. Negatív értékek esetén a Gray1 és a Gray2 részek is átlátszóak.



Frequency:	6	6	15	4
LineWidth1:	6	24	5	6
LineWidth2:	6	6	5	10
Gray1:	40	0	0	100
Gray2:	40	40	0	70

Costruction

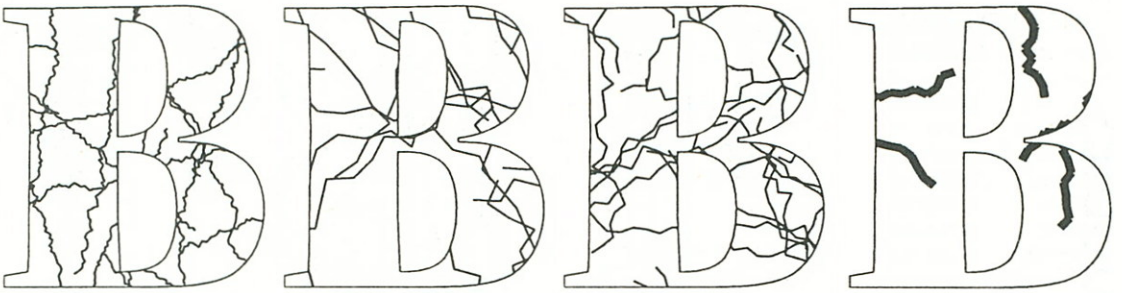
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	2	24	16
Line Width:	5	133	4	5
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	100
Unused	–	–	–	–

Cracks

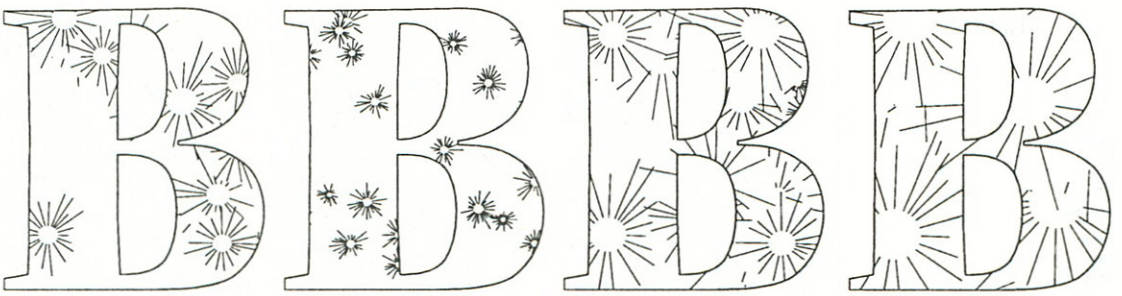
Átlátszó.



Number:	20	20	30	5
MaxLength:	125	125	125	40
MinLength:	75	75	75	25
StepLength:	14	125	50	48
LineWidth:	5	5	5	30

Craters

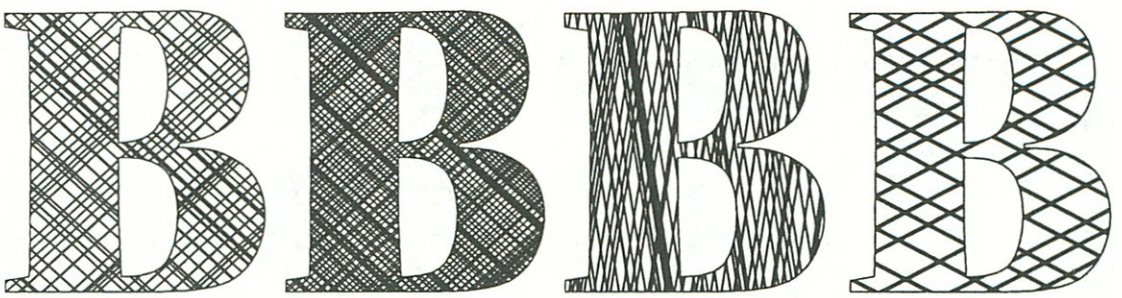
Opálos.



Number:	15	20	20	10
MaximumSize:	300	100	500	500
MinimumSize:	75	40	10	499
BackgroundGray:	0	0	0	0
RandomSeed:	0	0	0	0

Crosshatching

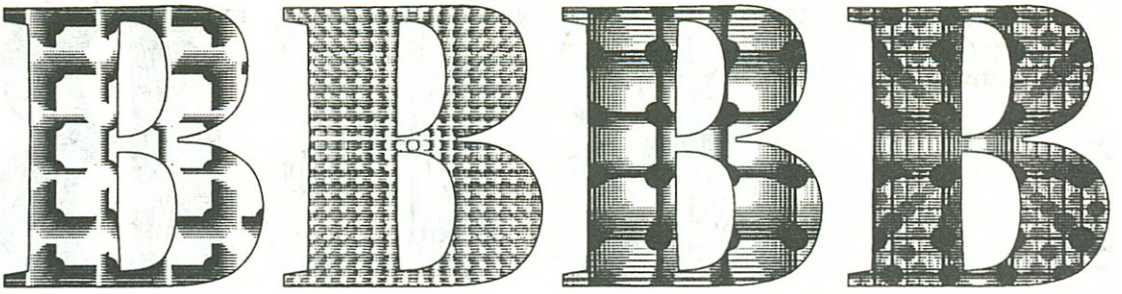
Átlátszó.



MaxDistance:	75	25	50	150
MinDistance:	0	0	0	50
LineWidth:	5	4	6	13
Angle:	45	45	8	60
RandomSeed:	0	0	0	0

CrystalLattice

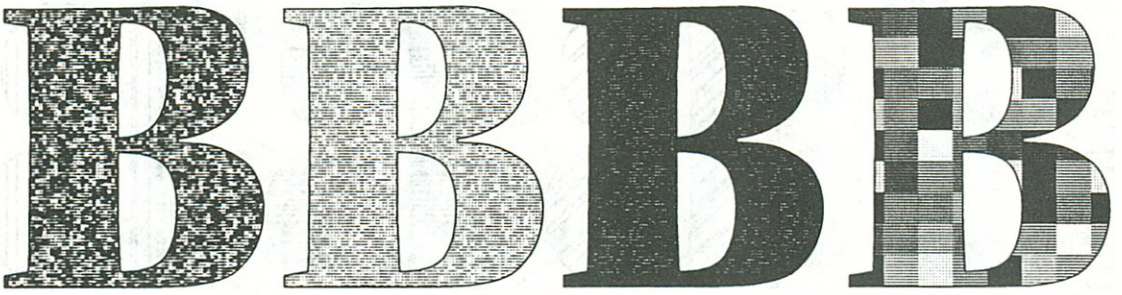
Átlátszó.



Frequency:	4	18	4	4
BackGray:	100	100	0	0
FrontGray:	0	0	100	100
Scaling(%):	75	75	60	15
Unused	–	–	–	–

Denim

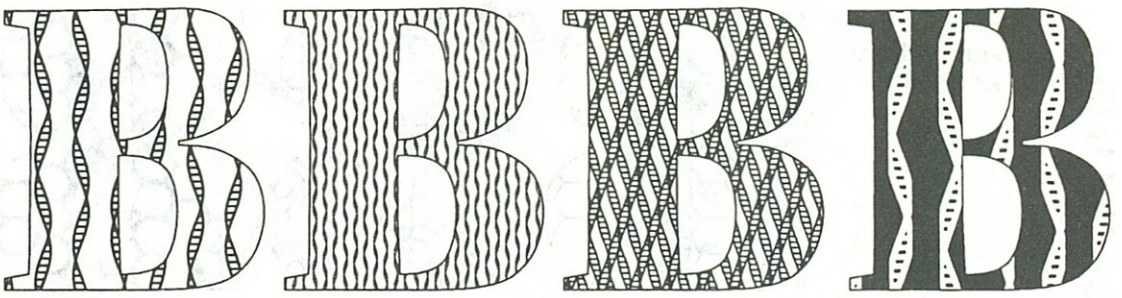
Opálos.



Ferquency:	72	72	72	8
MaxGray:	100	100	25	100
MinGray:	0	75	0	0
HalftoneScreen:	60	60	60	60
RandomSeed:	0	0	0	0

DNA

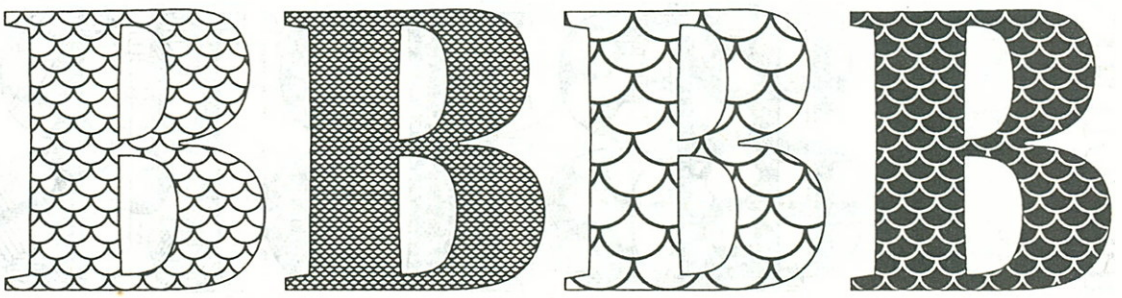
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	4	15	5	3
Line Witdh:	1	1	1	2
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	100
Spacing(%):	100	100	33	100

Fishscale

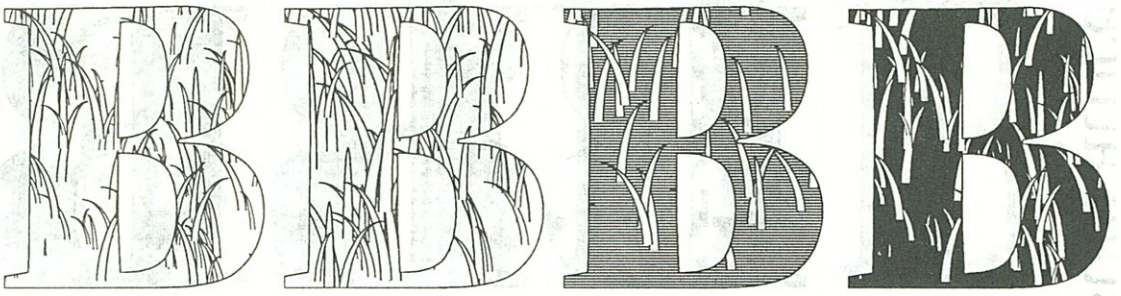
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	28	4	8
Line Width:	5	4	10	7
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	100
Unused	–	–	–	–

Grass

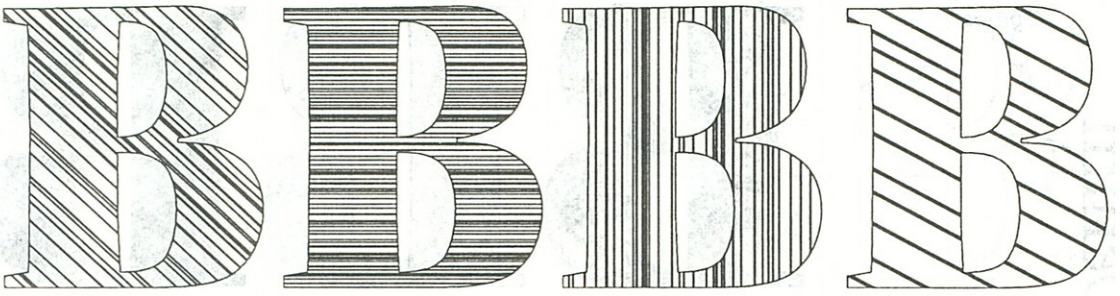
Átlátszó, ha a Gray értéke negatív.



Number:	100	100	28	100
MaximumSize:	35	50	35	35
MinimumSize:	7	15	25	7
Gray:	0	0	50	100
RandomSeed:	0	0	0	0

Hatching

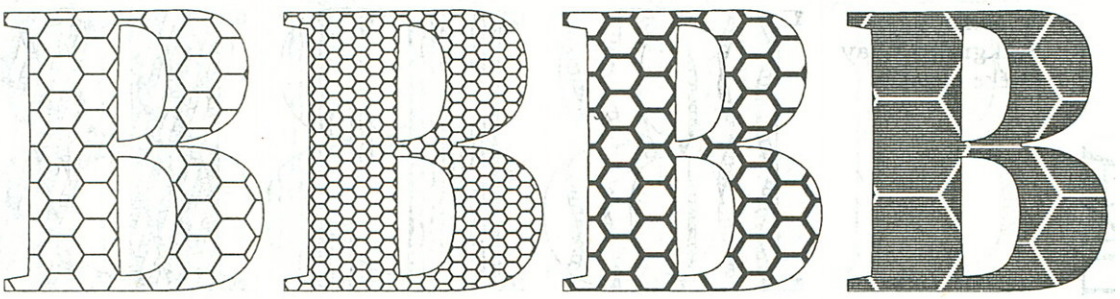
Átlátszó.



MaxDistance:	75	25	50	150
MinDistance:	0	0	0	50
LineWidth:	5	4	6	13
Angle:	45	90	0	60
RandomSeed:	0	0	0	0

Hexagons

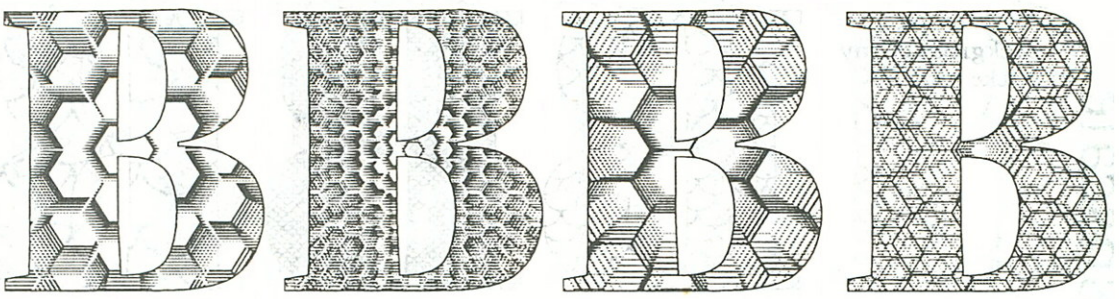
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Width:	5	5	20	10
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Honeycomb

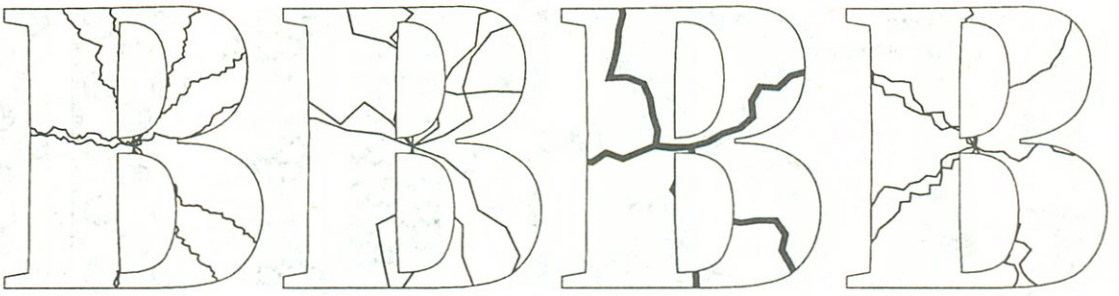
Átlátszó.



Frequency:	4	12	4	4
BackGray:	100	100	0	0
FrontGray:	0	0	100	100
Scaling(%):	75	75	60	15
LineWidth:	5	3	5	3

Impact

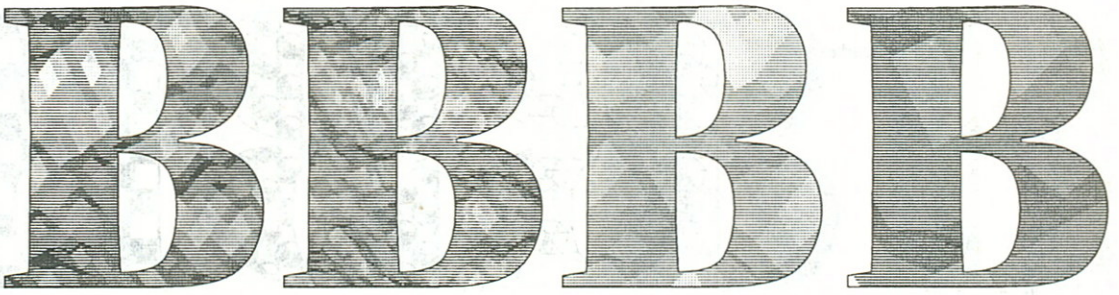
Átlátszó.



LineWidth:	5	5	24	5
StepLenght:	15	125	65	35
MaximumAngle:	40	40	70	38
MinimumAngle:	10	10	60	34
RandomSeed:	0	0	0	0

Landscape

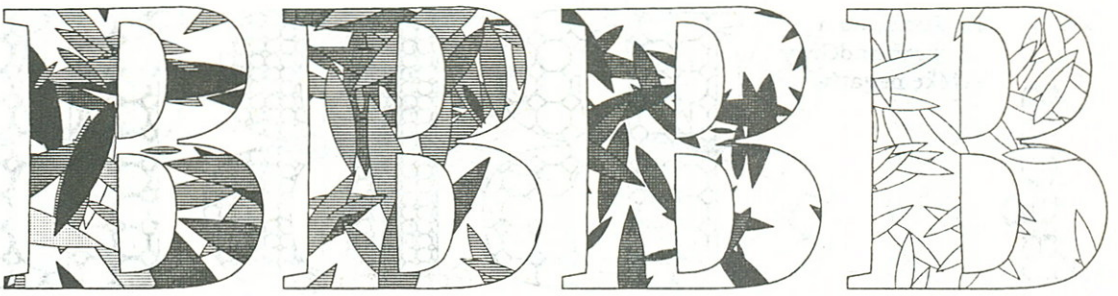
Opálos.



Depth:	6	7	5	4
MaximumGray:	100	100	100	75
MinimumGray:	0	10	50	25
RandomSeed:	0	0	0	0
Unused	–	–	–	–

Leaves

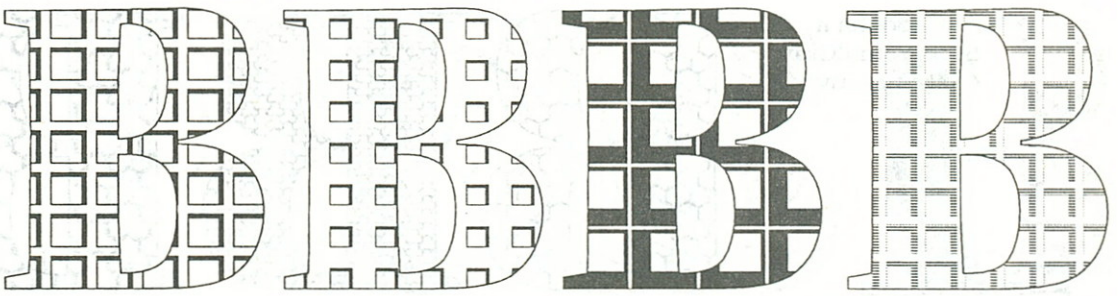
Átlátszó.



Number:	50	50	50	49
MaximumGray:	100	75	30	100
MinimumGray:	0	25	25	99
MaximumSize:	100	80	50	31
MinimumSize:	10	10	10	30

Mesh

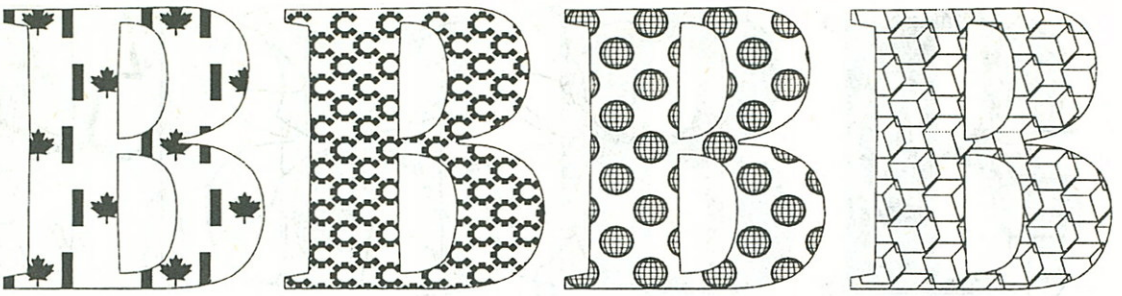
Átlátszó.



Frequency:	6	6	4	7
SquareSize(%):	80	50	95	80
ShadowLowerLeft:	3	3	30	0
ShadowUpperRight:	15	15	6	20
ForegroundGray:	100	100	100	40

Motifs

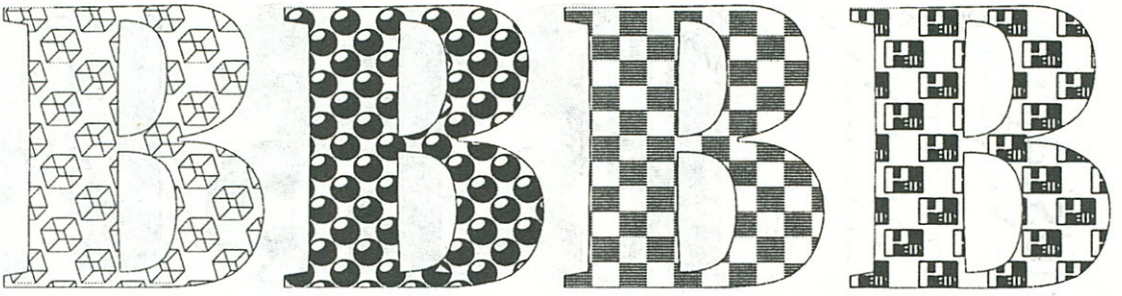
Átlátszó.
Ld. az előzetest!



Motif:	1	2	3	4
Frequency:	2	6	4	4
Spacing (%)	100	80	100	60
ForegroundGray:	100	100	100	100
Unused	–	–	–	–

Motifs

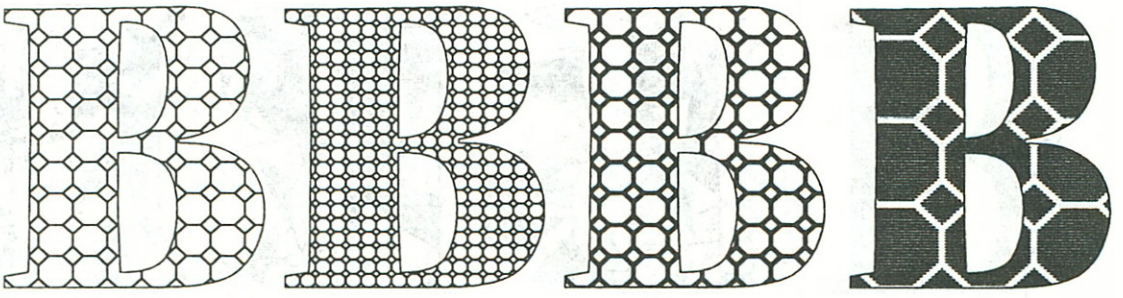
Átlátszó.
Ld. az előzetest!



Motif:	5	6	7	8
Frequency:	4	6	5	4
Spacing (%)	75	75	100	105
ForegroundGray:	100	100	75	100
Unused	–	–	–	–

Octagons

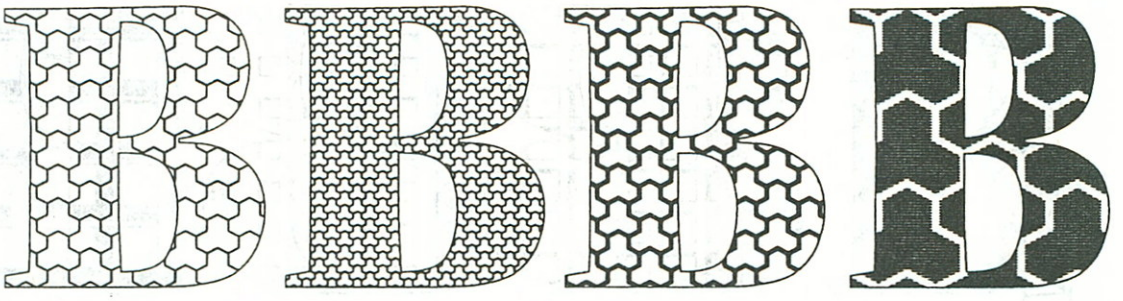
Átlátszó, ha a
BackgroundGray
értéke negatív.



Frequency:	8	18	8	3
Line Witdh:	5	5	15	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Patio

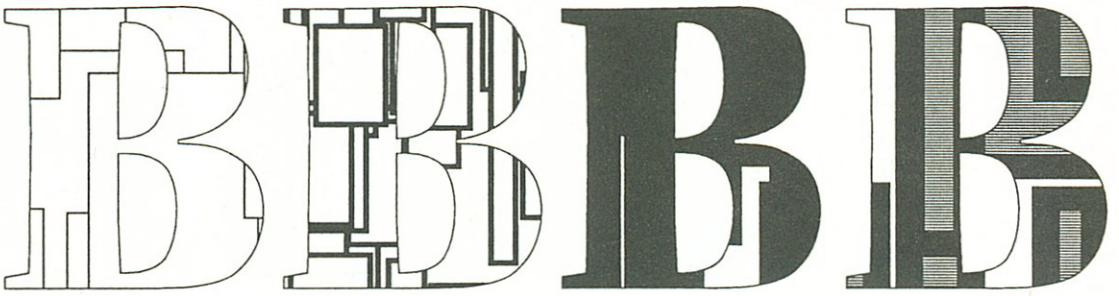
Átlátszó, ha a
BackgroundGray
értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Witdh:	5	5	15	25
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Rectangles

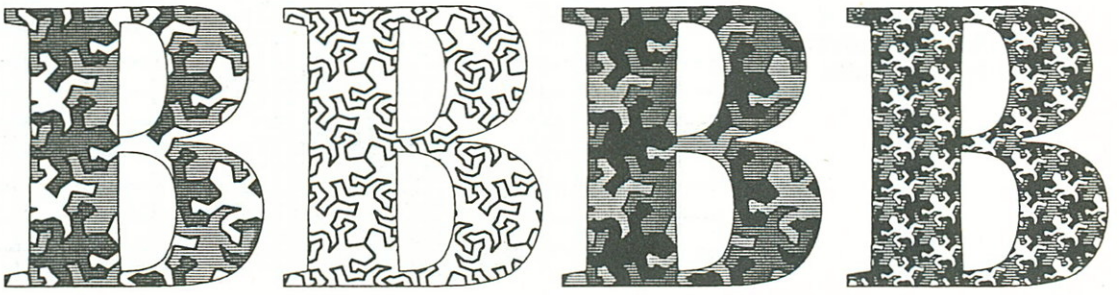
Átlátszó részek, opálos téglalapok között.



Area:	100	10	50	40
Number:	50	60	20	9
Linewidth:	5	20	5	100
Gray:	0	0	100	50
RandomSeed:	0	0	0	0

Reptiles

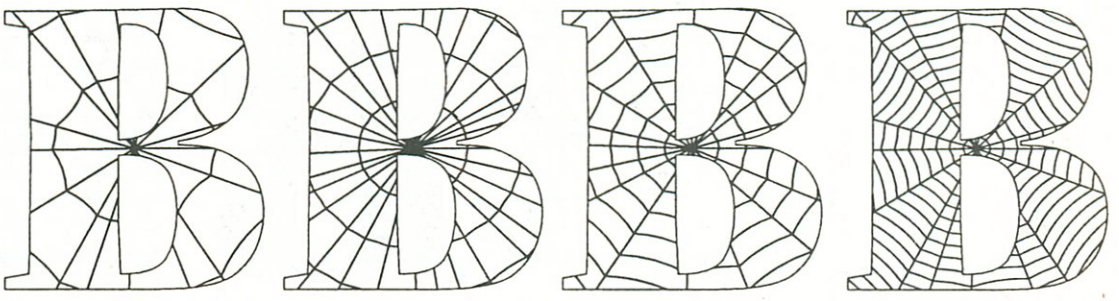
Átlátszó, ha a Gray1 és a Gray2 negatív. A Gray3 opálos.



Frequency:	4	5	4	10
Gray1:	60	0	100	100
Gray2:	30	0	60	50
Gray3:	0	0	30	0
LineWidth:	8	8	6	2

SpiderWeb

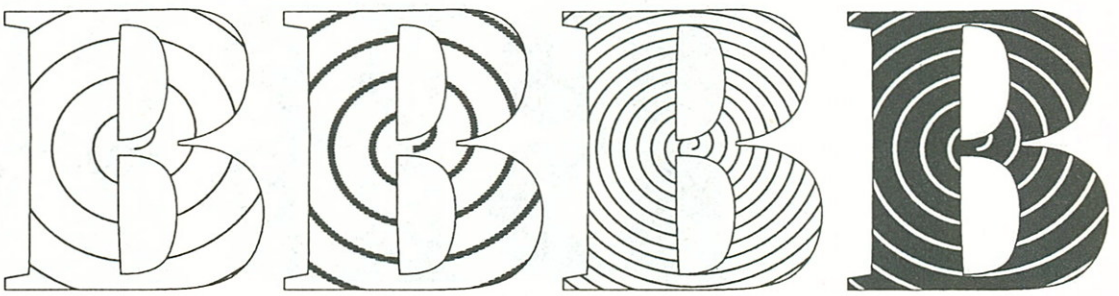
Átlátszó.



LineWidth:	5	5	5	4
Separation:	300	200	100	50
MaximumAngle:	40	18	32	40
MinimumAngle:	10	7	6	10
RandomSeed:	0	0	0	0

Spirals

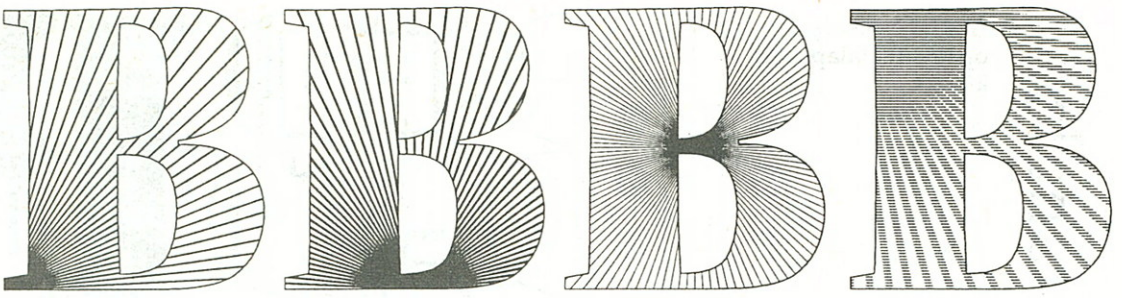
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Size:	150	150	50	100
Line Width:	5	25	5	12
ForegroundGray:	100	70	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	100
Unused	–	–	–	–

Spokes

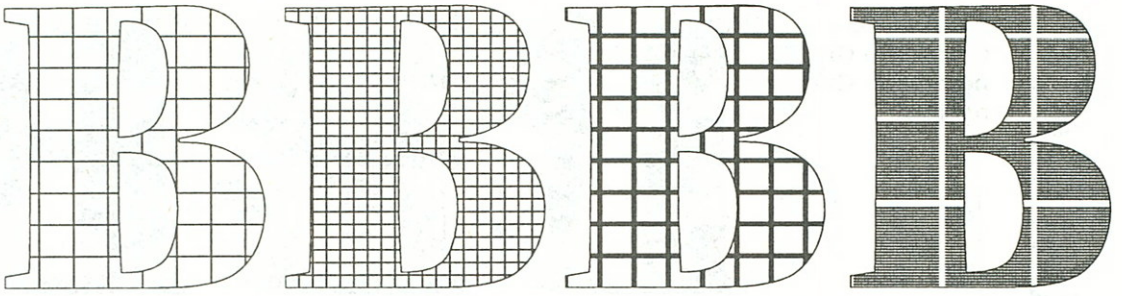
Átlátszó.



Number:	120	120	120	100
Line Width:	5	7	1	25
Horizontal:	0	50	50	0
Vertical:	0	0	50	100
ForegroundGray:	100	100	100	35

Squares

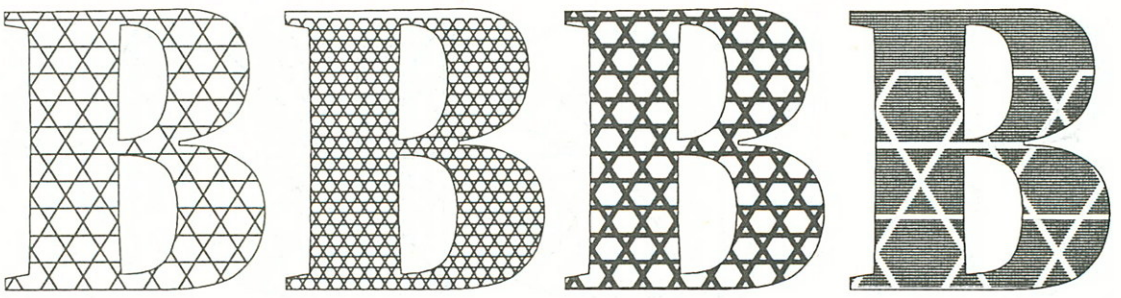
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Width:	5	5	20	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Star of David

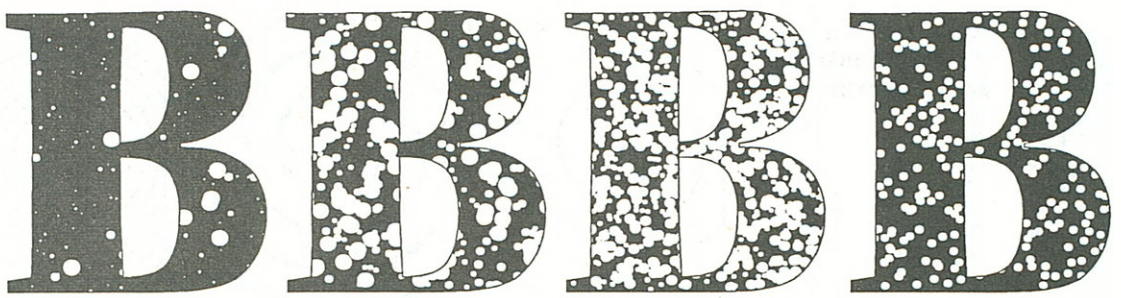
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Width:	5	5	20	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Stars

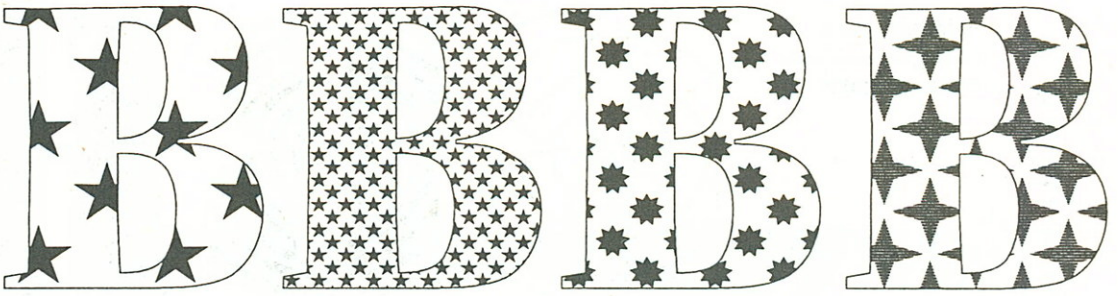
Opálos.



Number:	100	40	100	30
MaximumSize:	300	300	200	150
MinimumSize:	3	100	100	150
RandomSeed:	0	0	0	0
Unused	–	–	–	–

StarShapes

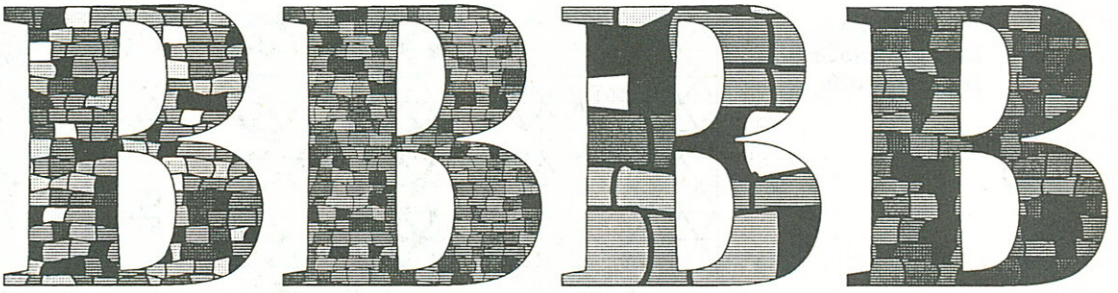
Átlátszó.



Points:	5	5	9	4
Frequency:	2	10	4	3
Spacing:	100	80	100	60
Angle:	36	36	60	36
Gray:	100	100	100	70

StoneWall

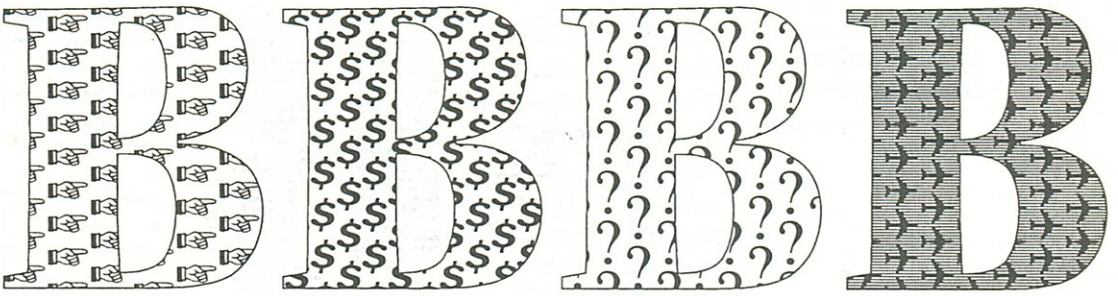
Opálos.



Frequency:	15	20	5	12
MaximumGray:	100	80	100	100
MinimumGray:	0	30	0	50
LineWidth:	5	0	20	5
Unused	–	–	–	–

Text

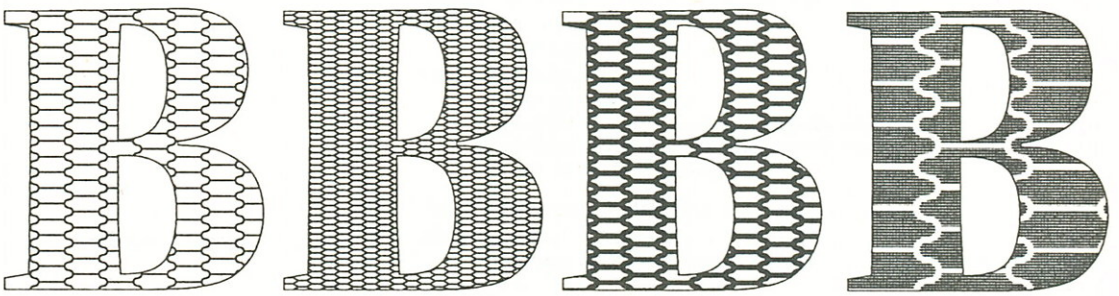
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Font:	35	19	13	35
Character:	43	36	63	40
Frequency:	15	12	10	15
Spacing:	40	60	40	40
BackgroundGray:	0	0	0	35

Tiles

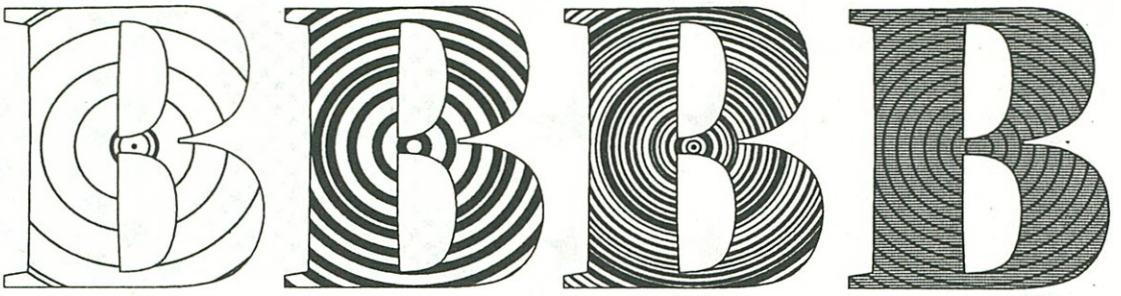
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	20	8	3
Line Width:	5	5	20	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

TreeRings

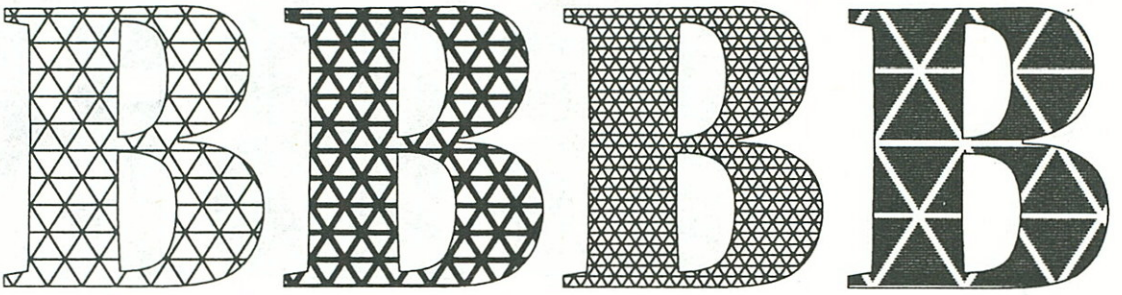
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



MaxDistance:	150	100	30	51
MinDistanced:	0	40	0	50
Line Width:	5	35	5	5
BackgroundGray:	0	0	0	33
RandomSeed:	0	0	0	0

Triangle

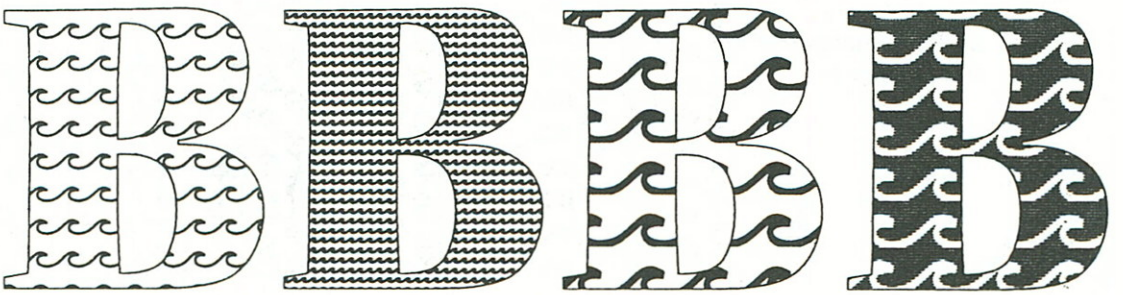
Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	8	8	20	3
Line Width:	5	20	5	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Unused	–	–	–	–

Waves

Átlátszó, ha a BackgroundGray értéke negatív.



Frequency:	6	20	3	3
Line Width:	5	5	20	20
ForegroundGray:	100	100	100	0
BackgroundGray:	0	0	0	60
Spacing:	100	100	80	70

Tartalomjegyzék

Néhány szó a CorelDRAW!-ról *1-5*
Az idáig megjelent verziók 1-5
Alapok 1-6
Felhasználási területek 1-8

Néhány szó a programcsomag többi tagjáról *1-9*

A súgó (Help) használata *2-11*
Telepítéskor 2-11
A programban 2-11
A Pop-up help 2-13
A lecke 2-13

Rendszerfeltételek *2-14*
Minimális hardverigény 2-14
Javasolt konfiguráció és kiegészítők 2-14

A multimédia bemutató telepítése *2-15*

Lokális telepítés *2-15*

Hálózati telepítés *2-21*
A szerver-verzió telepítése 2-21
A munkaállomásokon történő telepítés 2-21
A hálózati verzió használata 2-21

Régebbi verzió felújítása *2-22*

A CorelDRAW! felhasználói felülete *2-22*
A CorelDRAW fő képernyője 2-22
- Ablakkeret 2-23
- Címsor 2-23
- Menüsor 2-24
- Gombsor 2-24
- Eszköztár 2-24
- Vonalzók 2-26
- Rajzterület 2-26
- Nyomtatható lap 2-27
- Állapotjelző sor 2-27
- Színpaletta 2-29
- Gördítősávok 2-29
- Rács 2-29
- Segédvonalak 2-29

Jellegzetes CorelDRAW! párbeszédablakok részei ... 2-30
- Rádiógombok 2-30
- Választómezők (Checkbox-ok) 2-30
- Parancsgombok 2-31
- Számértékek 2-31
- Gördítő nyilak 2-31
- Mértékegységek 2-31
- Mintamezők 2-31
- Lehulló listák 2-31
- Szövegmezők 2-32
- OK gomb 2-32
- Cancel gomb 2-32
- Rétegek 2-32

Jellegzetes CorelDRAW! Roll-up ablakok részei 2-33
A segédeszközök 2-34
- Nyíl segédeszköz 2-34
- Forma segédeszköz 2-35
- Nagyító segédeszköz 2-35
- Ceruza segédeszköz 2-35
- Négyszög segédeszköz 2-35
- Ellipszis segédeszköz 2-35
- Szöveg segédeszköz 2-35
- Tollhegy segédeszköz 2-35
- Kanna segédeszköz 2-35

A VIEW menü fontosabb funkciói *2-36*
Rulers (Vonalzók) 2-36
Toolbox (Eszköztár) 2-36
Color Palette (Színpaletta) 2-36
Roll-ups (Roll-up ablakok) 2-37

A CorelDRAW! környezeti beállításai *2-39*
General (Általános) beállítások 2-40
View (Nézet) beállítások 2-42
Curves (Görbe) beállítások 2-45
Text (Szöveg) beállítások 2-48
Advanced (További) beállítások 2-50

Lapbeállítás *3-56*
Size (Méret) réteg 3-57
Layout (Kiosztás) réteg 3-57
Display (Megjelenítés) réteg 3-60

Objektumok rajzolása *3-61*
Téglalap, négyzet rajzolása 3-62
Ellipszis, kör rajzolása 3-63
Egyenes rajzolása szabadkézi rajzmódban 3-64
Görbe rajzolása szabadkézi rajzmódban 3-65
Egyenes rajzolása Bézier-rajzmódban 3-66
Görbék rajzolása Bézier-rajzmódban 3-67

Szövegbevitel *3-68*
Karaktersorok bevitele 3-69
- Magyar ékezetes karakterek begépelése 3-70
- Speciális karakterek begépelése 3-70

A szöveg szerkesztése és formázása *3-71*
A segédeszközök szerepe a szövegek szerkesztésében, formázásában 3-71
- Nyíl segédeszköz 3-71
- Forma segédeszköz 3-71
- Szöveg segédeszköz 3-72

A TEXT (Szöveg) menü opciói 3-72
Szövegszerkesztési technikák 3-74
A Text (Szöveg) Roll-up 3-75
A Character Attributes ablak 3-77
Egy karakter formázása 3-79
Közök interaktív változtatása, interaktív alávágás 3-80
- Az alávágás változtatása 3-81

Görbevonalra igazítás 3-82
- A Roll-up ablak opciói 3-83
- A görbére illesztett szöveg megváltoztatása 3-85
- A görbére helyezett szövegek szerkesztése 3-86
- Görbék levétele a szövegről 3-86

Az objektumok megváltoztatása *3-88*
Kiválasztás 3-88
- Az összes objektum kiválasztása 3-90

Mozgatás 3-91
- Mozgatás egérrel 3-91
- Mozgatás számértékekkel 3-92

Nyújtás, skálázás, tükrözés 3-94
- Nyújtás, skálázás egérrel 3-94
- Tükrözés egérrel 3-95
- Nyújtás, skálázás, tükrözés számértékekkel 3-95

Forgatás 3-96
- Forgatás egérrel 3-97

Forgatás számértékekkel ... 3-97
Döntés ... 3-98
Döntés egérrel ... 3-98
Döntés számértékekkel ... 3-99

Objektumok átformálása ... 3-100
Az objektumok kiválasztása a Forma segédeszközzel ... 3-101
Valódi objektumok formálása ... 3-101
Téglalapok (négyzetek) ... 3-101
Ellipszisek (Körök) ... 3-102
Szövegek ... 3-103
Téglalapok, ellipszisek, szövegek görbévé konvertálása ... 3-104
Téglalapok görbékké konvertálása ... 3-104
Ellipszisek görbékké konvertálása ... 3-104
Szövegek görbékké konvertálása ... 3-104
Görbék formálása ... 3-105
Alapvető fogalmak ... 3-105
Csomópontok, görbeszakaszok kiválasztása ... 3-106
Csomópontok, görbeszakaszok mozgatása ... 3-107
Csomópontok és görbeszakaszok szerkesztése ... 3-108
Csomópontok egyesítése ... 3-110
Folytonos görbe előállítása több különálló görbeszakaszból ... 3-111
Görbeszakasz szétbontása ... 3-111
Sima, hegyes és szimmetrikus csomók ... 3-112
Görbeszakaszok típusának megváltoztatása ... 3-113

A nagyító használata ... 3-114
A rajzterület kinagyítása ... 3-114
A kép kicsinyítése ... 3-115
Aktuális méret (1:1) ... 3-115
Kiválasztott objektumok megtekintése ... 3-115
Az összes objektum megtekintése ... 3-116
A nyomtatható lap megjelenítése ... 3-116

Az objektumok megtekintése ... 3-116
A színes szerkesztő és a drótkeretes rajzmód ... 3-116
A kirakat ... 3-117
A kijelöltek megtekintése ... 3-117
Képernyőfrissítés ... 3-117

Az objektumok körvonala ... 3-118
A körvonal elkészítése ... 3-118
A Tollhegy segédeszköz kiugró menüje ... 3-119
A paletta ... 3-119
A Pen (Tollhegy) Roll-up ablak ... 3-119
Az Outline Pen (Körvonal) párbeszédablak ... 3-120
A körvonalszín kiválasztása ... 3-124
PostScript tónusminták ... 3-125
A körvonal másolása ... 3-125

Objektumok kitöltése ... 3-127
A Kanna segédeszköz kiugró menüje ... 3-127
Kitöltés egységes színnel ... 3-128
A színezési modell, ill. a paletta kiválasztása ... 3-128
Színek keverése számértékekkel ... 3-131
Színek keverése a keverőterület segítségével ... 3-131
Színek kiválasztása a palettákról ... 3-132
Paletták kezelése ... 3-132
Új paletta készítése ... 3-133
Új színek felvétele a palettába ... 3-133
A paletta színeinek átrendezése ... 3-133
A paletta színeinek törlése ... 3-134
A paletta mentése ... 3-134
A paletta visszatöltése ... 3-134
A paletta alapértelmezés megváltoztatása ... 3-134
PostScript opciók ... 3-134
Kitöltés színfutással ... 3-137
A Fountain Fill párbeszédablak opciói ... 3-137
A színfutás mentése ... 3-141
Kitöltés két és többszínű mintákkal ... 3-141
A minta kiválasztása ... 3-142
A kitöltőminták ablakainak használata ... 3-143
Kitöltőminták készítése és szerkesztése ... 3-145
A Create Pattern (Mintakészítés) opció ... 3-146
Kétszínű minták készítés a mintaszerkesztővel ... 3-147
Mintakészítés az Import paranccsal ... 3-148
Többszínű minták szerkesztése ... 3-149
Kitöltés fraktál mintákkal ... 3-149
A paraméterek módosítása ... 3-151
Anyagok mentése ... 3-152
Kitöltés PostScript kitöltőmintával ... 3-153
Véletlenszerű minták ... 3-154
Átlátszóság ... 3-154
Nyomtatási tudnivalók ... 3-154
Példák ... 3-154
A Fill Roll-up ablak használata ... 3-155

Objektumok elrendezése ... 3-156
Objektumok másolása ... 3-156
Megkettőzés (Duplicate) ... 3-157
Klónozás (Clone) ... 3-157
Másolás, beillesztés a vágólap segítségével ... 3-158
Objektumok törlése ... 3-160
Az objektumok egymáshoz igazítása ... 3-160
Az objektumok sorrendjének megváltoztatása ... 3-162
Objektumok csoportosítása ... 3-163
Elkülönítés (csoportosítás feloldása) ... 3-164
Az objektumok átmeneti kijelölése ... 3-164
Objektumok kombinálása ... 3-164
Bonyolult objektumok kombinálása ... 3-165
Lyukas objektumok, maszkok készítése ... 3-166
Objektumok szétbontása, a kombináció feloldása ... 3-166

Fájlműveletek ... 3-169
A dokumentum mentése ... 3-169
A dokumentum mentése új néven ... 3-172
Fájlok megnyitása ... 3-172
A dokumentum nyomtatása ... 3-174

Lapbeállítás, többoldalas dokumentum kezelése ... 4-177

A pontosságot növelő eszközök ... 4-181
A rács használata ... 4-181
A segédvonalak használata ... 4-183
A rétegek használata ... 4-184
Az aktív réteg megváltoztatása ... 4-186
Az összes réteg aktívvá tétele ... 4-186
Új rétegek felvétele ... 4-186
Réteg törlése ... 4-187
Objektumok mozgatása rétegek között ... 4-188
Objektumok másolása rétegek között ... 4-188
A réteg paramétereinek megváltoztatása ... 4-188

Szövegbevitel ... 4-191
Szövegek közvetlen begépelése ... 4-191
Szövegek importálása ... 4-192
Szöveg beillesztése a vágólapról ... 4-193

A szövegek szerkesztése és formázása ... 4-194
A segédeszközök szerepe ... 4-194
Nyíl segédeszköz ( ) ... 4-194
Forma segédeszköz ... 4-194
Szöveg segédeszköz ... 4-195
A TEXT (Szöveg) menü opciói ... 4-195
Text Roll-up (Szöveg Roll-up) ... 4-195
Character (Karakter) ... 4-196
Paragraph (Bekezdés) ... 4-196
Frame (Keret) ... 4-200

Objektumok átalakítása ... 4-202
Weld (Forrasztás) ... 4-202
Intersection (Átvágás) ... 4-202
Trim (Nyírás) ... 4-202

Effektek ... 4-203
Extrude (Kihúzás) ... 4-204
PowerClip ... 4-205
Lents (Lencse) ... 4-206

Fájlműveletek ... 4-207

A. melléklet ... 4-207

Tárgymutató

!

256-Color Dithering ... 2-52
2x Zoom ... 2-42

A

Ablakkeret ... 2-23
Abszolút mozgatás ... 3-92
Add Color ... 3-133
Add Page Frame ... 3-61
Advanced (További) ... 2-50
After Paragraph ... 4-197
Aktuális méret (1:1) ... 3-115
Alapok ... 1-6
Align ... 3-161
Align Center of Page ... 3-162
Alignment ... 3-78, 4-197
Alkönyvtár kiválasztása ... 2-52
Állapotjelző sor ... 2-27, 2-44
Állókártya ... 3-58
Angle ... 3-136
Angol Windows ... 3-70
Animációs meghajtók ... 2-19
Anyag sorszám ... 3-151
Anyag-kitöltő ... 3-150
Anyagszín ... 3-151
Apply ... 3-155
Apply To All Frames ... 4-195
Apply To Duplicate ... 3-93
Apply to Rest of Frames ... 4-196
Ares FontMinder ... 1-10
ARRANGE (Elrendezés) menü ... 3-160
Arrows ... 3-121
Átlátszóság ... 3-154
Átmeneti állományok ... 2-20
Átvágás ... 4-202
Auto Backup ... 2-51
Auto Center Place Inside ... 2-41, 4-206
Auto Panning ... 2-42
Autodesk Animator ... 1-10
AutoJoin ... 2-47
Automatic Hyphenation ... 4-198
Automatikus biztonsági mentés ... 2-51
Automatikus csökkentés ... 2-47
Automatikus elválasztás ... 4-198
Automatikus képléptetés ... 2-42
Automatikus középrehelyezés ... 4-206
Automatikus nyomkövetés ... 2-46
Automatikus összekötés ... 2-47
AutoReduce ... 2-47
Autotrace Tracking ... 2-46

B

Back One ... 3-163
BackgroundGray ... 3-153
Backup ... 2-50
Bajusz ... 4-199
Basics ... 2-11
Before paragraph ... 4-197
Behind Fill ... 3-123
Belső kitöltés ... 3-123
Betűforgatás ... 3-83
Betűk eltolása ... 3-83
Beütés ... 4-199
Bézier-rajzmód ... 3-66
Biztonsági másolat készítése ... 2-51
Biztonsági mentés ... 2-50
Black ... 3-129
Blue ... 3-129
Book ... 3-58
Booklet ... 3-58
Break Apart ... 3-166
Brightness ... 3-129
Brosúra ... 3-58
Bullet ... 4-199
Bullet Indent ... 4-200

C

Calligraphic Text ... 2-49
Calligraphy ... 3-122
CD-s verzió ... 2-16
Center Offset ... 3-138
Ceruza segédeszköz ... 2-35, 3-64
Character ... 3-73
Character Attributes ... 3-77
Címsor ... 2-23
Clipboard ... 2-49
Clone ... 3-157
Close (Eszköztár bezárása) ... 2-25
CMYK Color Model ... 3-129
Collate Copies ... 3-175
Color ... 3-121
Color Blend ... 3-139
Color Palette ... 2-29, 2-36
Column # ... 4-201
Combine ... 3-111, 3-164
Constrain Angle ... 2-40
Contents ... 2-11
Convert To Curves ... 3-104
Copies ... 3-175
Copy ... 3-158
CorelCHART! ... 1-9
CorelMOSAIC! ... 1-10
CorelMOVE! ... 1-10
CorelPHOTO-PAINT! ... 1-9
CorelQUERY! ... 1-10
CorelSHOW! ... 1-9
CorelTRACE! ... 1-10
CorelVentura ... 1-9
Corner Thershold ... 2-46
Corners ... 3-121
Create Pattern ... 3-145
Cross Hair Curso ... 2-44
Csempeméret ... 3-144
Csomópont ... 3-106
Csomópont-szerkesztés ... 3-109
Csoportosítás ... 3-163
Csoportosított eszköztár ... 2-25
Curves (Görbék) ... 2-45
Cusp ... 3-113
Custom Install ... 2-17
Custom Palettes ... 3-133
Cut ... 3-158
Cyan ... 3-129

D

Delay to Draw ... 2-45
Delete ... 3-160
Delete Color ... 3-134
Delete Page ... 4-180
Depth ... 4-204
Desktop ... 2-22
Desktop (Munkafelület) réteg ... 4-186
Directories ... 3-169

Display (Megjelenítés) ... 3-60
Distance From Path ... 3-85
Döntés ... 3-98
Drives ... 3-169
Drótkeretes rajzmód ... 3-116
Duplicate ... 3-157

E

Edge Pad ... 3-139
EDIT (Szerkesztés) menü ... 3-157
Edit Laye ... 4-187
Edit Text ... 3-73
Edit Text On Screen ... 2-48
EFFECTS (Hatások) menü ... 4-203, 3-92
Effektek ... 4-203
Egyenes rajzolása ... 3-64
Egyenesvonal határérték ... 2-47
Egyenlő hasábszélesség ... 4-200
Egységes szín ... 3-128
Elkülönítés ... 3-164
Ellenőrző pont ... 3-106
Ellipszis rajzolása ... 3-63
Ellipszis segédeszköz ... 2-35, 3-63
Ellipszisek görbékké konvertálása ... 3-104
Előző verziók ... 1-5
Első csempe eltolása ... 3-145
Elválasztás ... 4-197
Equal Column Widths ... 4-200
Eszköztár ... 2-24
Eszköztár bezárása ... 2-25
Extrude ... 4-203

F

Facing Pages ... 3-60
Fájlműveletek ... 3-169
Felgördítés (Roll-up) ... 2-33
Felhasználói felület ... 2-22
Felül hajtott kártya ... 3-58
FILE (Fájl) menü ... 3-169
File Name ... 3-169
Fill Roll-up ... 3-155
Find ... 3-173
First Tile Offset ... 3-145
Fit Text To Path ... 3-83
Floating ... 2-25
Fő képernyő ... 2-22
Focoltone Colors ... 2-37, 3-130
FontMinder ... 1-10
Fonts ... 3-77
ForegroundGray ... 3-153
Forgatás ... 3-96
Forma segédeszköz ... 2-35, 3-101
Forrasztás ... 4-202
Forward One ... 3-163
Fountain Fill ... 3-137
Frame ... 4-195
Freehand Tracking ... 2-45
Frekvencia ... 3-135
Függőleges döntés ... 3-83
Függőleges igazítás ... 3-83
Full Install ... 2-17
Full Page ... 3-57
Full Screen Preview ... 2-42, 2-53

G

General ... 2-40
Glossary ... 2-11
Go to Page ... 4-180
Gombsor ... 2-24
Gombsor mutatása ... 2-45
Görbe rajzolása ... 3-65
Görbékké konvertálás ... 3-104
Görbeszakasz szétbontása ... 3-111
Görbevonalra igazítás ... 3-82
Gördítő nyilak ... 2-31
Gördítősávok ... 2-29
Grayscale ... 3-130
Greek Text Below ... 2-49
Green ... 3-129
Grid & Scale Setup ... 2-26, 4-181
Grid (Rács) réteg ... 4-185
Grid Frequency ... 4-182
Grid Origin ... 4-182
Group ... 3-163
Groupped ... 2-25
Guidelines Setup ... 4-183
Guides (Segédvonalak) réteg ... 4-186
Gutter ... 4-201

H

Hálózati telepítés ... 2-21
Hardverigény ... 2-14
Hasáb száma ... 4-201
Hasábköz ... 4-201
Hasábok száma ... 4-200
Hegyes csomópont ... 3-112
Hegyesszöghatár ... 2-41
Help ... 2-11
High Resolution Rotated Bitmaps ... 2-53
Horizontal Guidelines ... 4-183
Horizontal Offset ... 3-85
Hot Zone ... 4-198
How To ... 2-11
HSB Color Model ... 3-129
Hue ... 3-129
Hyphenation ... 4-197

I

Igazítás ... 3-161
Image Header ... 3-171
Import ... 3-148
Indents ... 4-199
Insert Page ... 4-179
Interaktív alávágás ... 3-80
Interruptible Refresh ... 2-43
Intersection ... 4-202

J

Jobb egérgomb ... 2-41

K

Kalligrafikus körvonal ... 3-122
Kalligrafikus szöveg ... 2-49
Kanna segédeszköz ... 2-35, 3-127
Karaktersorok bevitele ... 3-69
Karaktertábla ... 3-70
Kép kicsinyítése ... 3-115
Képernyőfrissítés ... 3-117
Kerek sarkú téglalap ... 3-102
Keverőterület ... 3-131
Keywords ... 3-171
Kézi képfrissítés ... 2-44
Kihúzás ... 4-203
Kirakat ... 2-42, 2-53, 3-117
Kirakatszínek ... 2-52
Kiválasztott objektumok megtekintése ... 3-115
Klónozás ... 3-157
Kodak Photo CD ... 4-205
Kombináció feloldása ... 3-166
Kombinálás ... 3-111, 3-164
Könyv ... 3-58
Környezeti beállítások ... 2-39
Körszelet, körív ... 3-102
Körvonal ... 3-118
Körvonalszín ... 3-124
Kulcsszavak ... 3-171
Kurzormozgatás ... 3-74
Kurzorpozíció ... 2-27

L

Landscape ... 3-57
Lap beszúrása ... 4-179
Lap törlése ... 4-180
Lapbeállítás ... 3-56, 4-177
Lapkeret mutatása ... 3-61
Lapozás ... 4-180

Layer 1 (1. réteg) ... 4-186
Layers (Rétegek) Roll-up ... 4-185
Layout (Kiosztás) ... 3-57
Lebegő eszköztár ... 2-25
Lecke ... 2-13
Legördítés ... 2-33
Lehulló listák ... 2-31
Lencse ... 4-206
Lents ... 4-206
Léptetés ... 2-40
Line ... 3-78
Line Caps ... 3-121
Line Width ... 3-153
List Files of Type ... 3-149, 3-173
Listázandó fájlok típusa ... 3-149, 3-173
Lokális telepítés ... 2-15

M

Magenta ... 3-129
Mágneslemezes verzió ... 2-16
Magyar ékezetes fontok ... 2-19
Magyar ékezetes karakterek ... 3-70
Magyar Windows ... 3-70
Make Backup On Save ... 2-51
Manual Refresh ... 2-44
Master Layer ... 4-189
Maszkok ... 3-166
MaximumSize ... 3-154
Media Player ... 1-10
Médialejátszó ... 1-10, 2-20
Megkettőzés ... 3-157
Megnyitás ... 3-172
Megszakítható megjelenítés ... 2-43
Mélység ... 4-204
Mentés ... 3-169
Mentés új néven ... 4-207
Menüsor ... 2-24
Mértékegységek ... 2-31
Minimális sorszélesség ... 2-49
Minimum Extrude Facet Size ... 2-48
Minimum Line Width ... 2-49
Minimum/adott telepítés ... 2-17
Mintakészítés ... 3-145
Mintamezők ... 2-31
Mintaszerkesztő ... 3-148
Miter Limit ... 2-41
Mixing Area ... 3-131
Move To ... 4-188
Mozgatás ... 3-91
Multi Layer ... 4-186
Multimédia bemutató ... 2-15
Munkaállomás-verzió telepítése ... 2-21

N

Nagyító segédeszköz ... 2-35, 3-114
Negyed ... 3-84
Négyszög segédeszköz ... 2-35, 3-62
New (Új paletta) ... 3-133
New Layer ... 4-186
Node Edit ... 2-42, 3-109
Notes ... 3-171
Nudge ... 2-40
Number of Columns ... 4-200
Nyíl segédeszköz ... 2-34, 3-90
Nyílhegyek ... 3-121
Nyírás ... 4-202
Nyomtatás ... 3-174
Nyomtatható lap ... 2-27
Nyújtás ... 3-94

O

Object (Objektum) úszómenü ... 3-158
Object Menu ... 2-42
Objektum úszómenü ... 2-42
Objektumok átformálása ... 3-100
Objektumok elrendezése ... 3-156
Objektumok kitöltése ... 3-127
Objektumok rajzolása ... 3-61
Oldalt hajtott kártya ... 3-58
OLE funkciók ... 2-18
Open ... 3-172
Open Drawing ... 3-172
Optimized 256-Color Palette ... 2-53
Order ... 3-162
Orientáció ... 3-83
Origó ... 2-26
Outline Color ... 3-124
Outline Pen ... 3-120
Overline ... 3-78

P

Page Setup ... 2-27, 3-56
Paletta ... 2-29
Paletták kezelése ... 3-132
PANOSE Font Matching ... 2-50
Pantone Process Colors ... 2-37, 3-130
Pantone Spot Colors ... 2-37, 3-130
Paper Color ... 3-61
Papírszín ... 3-61
Paragraph ... 4-195
Parancsgombok ... 2-31
Pattern File ... 3-149
Pen (Tollhegy) Roll-up ... 3-119
Philip Bézier ... 1-6
Place Duplicates And Clones ... 2-40
Place Inside Container ... 4-206
Placement ... 3-78
Pop-up Help ... 2-13
Portrait ... 3-57
Position ... 3-92
PostScript kitöltőminta ... 3-153
PostScript opciók ... 3-134
PostScript tónusminták ... 3-125
PowerClip ... 4-205
Preferences (Beállítások) ... 2-39
Preview Colors ... 2-52
Preview Fountain Steps ... 2-44
Print ... 3-174
Print Options ... 3-165
Print Range ... 3-175

Q

QuickTour ... 2-15

R

Rács ... 2-29
Rács és léptékbeállítás ... 4-181
Rácsfrekvencia ... 4-182
Rácsorigó ... 4-182
Rácsra igazítás ... 4-181
Rádiógombok ... 2-30
Rajz megnyitása ... 3-172
Rajz mentése ... 3-170
Rajzterület ... 2-26
Rajzterület kinagyítása ... 3-114
RAM ... 2-14
Red ... 3-129
Régebbi verzió felújítása ... 2-22
Rendszerfeltételek ... 2-14
Réteg törlése ... 4-187
Rétegek ... 2-32
Réteglista ... 4-188
Reverse Order ... 3-163
Revert to Master ... 3-158
RGB Color Model ... 3-129
Right Mouse Button ... 2-41
Roll-up ablak ... 2-33
Roll-ups ... 2-37
Row/Column Offset ... 3-145
Rulers ... 2-36

S

Sarok határérték ... 2-46
Saturation ... 3-129
Save ... 3-169, 4-207
Save As ... 4-207
Save Drawing ... 3-170
Save On Exit ... 2-39

Scale Pattern With Object ... 3-145
Scale With Image ... 3-123
Screen ... 2-11
Screen/Menu Help ... 2-12
Search for Help On... ... 2-12
Segédvonalak ... 2-29
Segédvonalak beállítása ... 4-183
Segédvonalak mutatása ... 4-184
Select All ... 3-90
Select Directory ... 2-52
Select Master ... 3-157
Selected Only ... 3-170
Set Options for All Pages ... 4-189
SETUP.EXE ... 2-16
Show Guidelines ... 4-184
Show Page Border ... 3-61
Show Pop-up Help ... 2-45
Show Ribbon Bar ... 2-45
Show Status Line ... 2-44
Side Fold Card ... 3-58
Sima csomópont ... 3-112
Size ... 3-77, 4-179
Size (Méret) ... 3-57
Skálázás ... 3-94
Skálázás a képpel együtt ... 3-123
Smooth ... 3-113
Snap To Grid ... 2-29, 4-181
Sor/oszlop eltolás ... 3-145
Sorköz ... 4-197
Space Required ... 2-18
Spacing ... 3-78
SPECIAL (Opciók) menü ... 2-39
Speciális karakterek ... 3-70
Status Line ... 2-28, 2-44
Steps ... 3-139
Straight Line Threshold ... 2-47
Strikeout ... 3-78
Style ... 3-77, 3-122
Súgó ... 2-11
Support ... 2-11
Symbol ... 4-200
Symmet ... 3-113
Szabadkézi rajzmód ... 3-64
Szálkereszt-kurzor ... 2-44
Számértékek ... 2-31
Széltartomány ... 3-139
Szembenéző oldalak ... 3-60
Szerver verzió telepítése ... 2-21
Szimmetrikus csomópont ... 3-112
Szín törlése ... 3-134
Színes szerkesztő rajzmód ... 3-116
Színezési modell ... 3-128
Színfutások lépésszáma ... 2-44
Színfutással ... 3-137
Színkör ikon ... 3-128
Színmosás ... 3-139
Színpaletta ... 2-29
Szkennerek ... 2-19
Szögkorlátozás ... 2-40
Szöveg kiválasztása ... 3-74
Szöveg Roll-up ... 3-72
Szöveg segédeszköz ... 2-35, 3-69
Szöveg szerkesztése ... 3-71
Szöveg törlése ... 3-74
Szövegbevitel ... 3-68, 4-191
Szövegek görbékké konvertálása ... 3-104
Szövegmezők ... 2-32
Szövegmímelés ... 2-49
Szövegszerkesztési technikák ... 3-74
Szürkeárnyalat ... 3-130

T

Tabulátorok ... 4-198
Tárolóba helyezés ... 4-206
Társprocesszor ... 2-14
Téglalap rajzolása ... 3-62
Téglalapok görbékké konvertálása ... 3-104
Telepítéshez szükséges hely ... 2-18
Teljes telepítés ... 2-17
Tent Card ... 3-58
Text (Szöveg) ... 2-48
TEXT (Szöveg) menü ... 3-72, 4-195
Text (Szöveg) Roll-up ... 3-75
Text in Metafile ... 2-50
Text Roll-up ... 3-72, 4-195
Texture Fill ... 3-150
Texture Library ... 3-150
Thru Page ... 4-180
Tile Size ... 3-144
To Back ... 3-163
To Curve ... 3-114
To Front ... 3-163
To Line ... 3-114
Tollhegy segédeszköz ... 2-35, 3-118
Toolbox ... 2-36
Top Fold Card ... 3-58
Transform (Változtatás) Roll-up ... 3-92
Transform Roll-up ... 3-97
Transparency ... 4-207
Trim ... 4-202
True Type fontok ... 2-19
Truematch Colors ... 2-37
TRUMATCH colors ... 3-131
Tükrözés ... 3-94
Tutorial ... 2-13

U

Új réteg ... 4-186
Unde Levels ... 2-41
Underline ... 3-78
Ungroup ... 3-164
Uniform Colors ... 2-36
Uniform Fill ... 3-128
Update From ... 3-120, 3-155
Upgrade ... 2-22

V

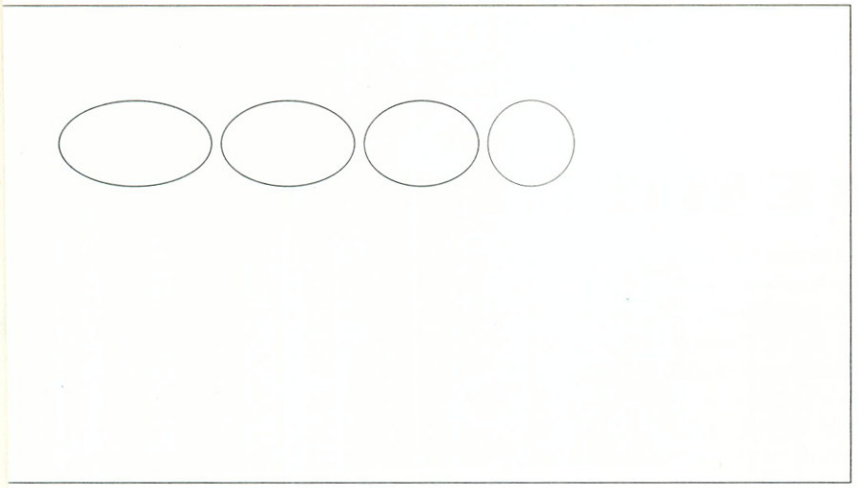
Vágólap ... 2-49
Választómezők ... 2-30
Vegyes réteg ... 4-186
Vektorgrafika ... 1-6
Version ... 3-170
Vertical Guidelines ... 4-183
View (Nézet) ... 2-42
VIEW (Nézet) menü ... 2-36
Visible ... 2-38
Visszaállítási szintek ... 2-41
Vízszintes döntés ... 3-83
Vízszintes igazítás ... 3-84
Vizuális fájlmenedzser ... 1-10
Vonalvégek ... 3-121
Vonalzók ... 2-26
Vonalzók origója ... 2-26

W

Weld ... 4-202
Width ... 3-121
Windows Dithering ... 2-52
Wireframe ... 3-116
Word ... 3-78, 4-197

Y

Yellow ... 3-129



Szabó János
ügyvezető
✉: 1234 Kiskunnekeresd, Fő utca 56.
☎: (12) 345-674, Fax: (12) 987-654

Szerelvénygyártó
Betéti Társaság
Szabó János
ügyvezető
✉: 1234 Kiskunnekeresd, Fő utca 56.
☎: (12) 345-674, Fax: (12) 987-654

Szerelvénygyártó
Betéti Társaság
Szabó János
ügyvezető
✉: 1234 Kiskunnekeresd, Fő utca 56.
☎: (12) 345-674, Fax: (12) 987-654

BEMUTATKOZÁS

A CorelDRAW! magazin első számát tartja kezében a kedves olvasó. Próbaszám ez, melyet azért készítettünk, hogy bemutathassuk a CorelDRAW! 5 grafikai program lehetőségeit.
Bizonyára sokan ismerik a sokat szidott és még többet dícsért CorelDRAW!-t. Nos mi szeretnénk még népszerűbbé tenni ezt a programot, és csökkenteni azok számát, akik idegenkednek az ilyen és ehhez hasonló termékektől. Ez az újság nemcsak azoknak szól akik régóta használják ezt a programot, hanem azoknak is, akik még csak most ismerkednek vele. Az előbbiek sok hasznos trükköt ismerhetnek meg, melyek könnyebbé teszik a CorelDRAW! használatát, az utóbbiak pedig betekintést nyerhetnek a program alapvető funkcióiba.

Néhány szó a CorelDRAW!-ról

Lassan hagyománnyá válik, hogy ha ismét nyár van, akkor a Corel cég megjelenteti a CorelDRAW! következő verzióját. Így volt ez idén nyáron is: megjelent a CorelDRAW! 5.

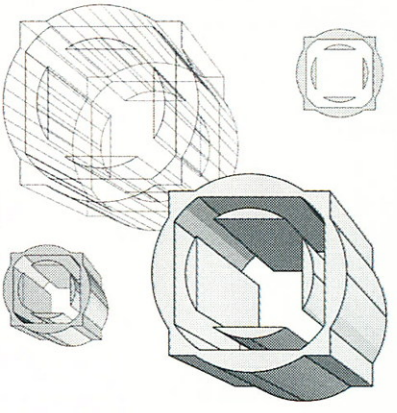
Akik ismerik az előző verziót, bizonyára tudnák sorolni, hogy milyen változtatások lennének feltétlenül szükségesek, hogy a program használhatóbb legyen: a működés felgyorsítása, pontosítás, a fontkezelés javítása, a színkezelés és a színbontás javítása stb. Nos ezek a változtatások megtörténtek. A CorelDRAW! végre (!) használja a matematikai társprocesszort, így akinek társprocesszorral felvértezett számítógépe van, az jelentős sebességnövekedésnek lehet szemtanúja. A program készítői beillesztették a programba szabványnak számító PANOSE betűhelyettesítő táblázatot, amellyel jelentősen könnyebb a különböző betűtípusokat tartalmazó állományok betűhelyes betöltése. Lényeges változtatások történtek a színbontás terén is. A CorelDRAW! 5-tel bátran lehet színbontani, mert a program új PostScript értelmezője nem téveszti a színeket, mint az elődjei.

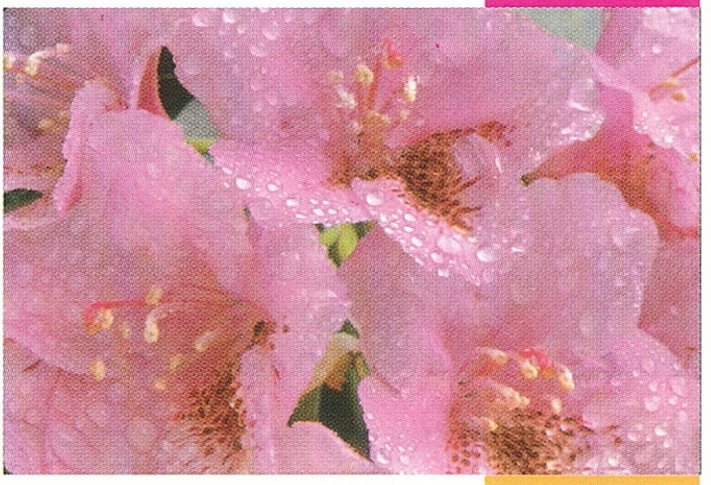
Sajnos sok olyan hiba volt az előző verziókban, amit feltétlenül ki kellett javítani. Igen ám, de ki tudna arra javaslatot tenni, hogy milyen új funkciókat építsenek be a programba, hiszen az létező funkciók is nehezen számolhatók meg. A Corel programozóinak látszólag végtelen a fantá-ziájuk. Számos olyan effektet és ké-nyelmi megoldást csempésztek a programba, amely megkönnyíti a felhasználó munkáját.

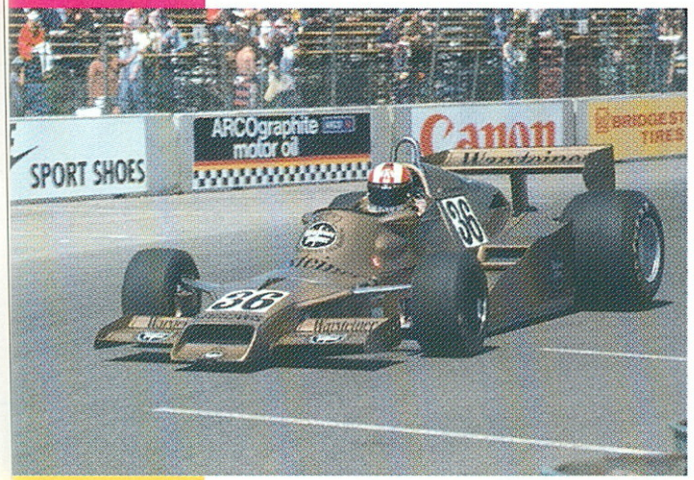
A CorelDRAW! vektor-alpú grafikai program. Lássuk mit jelent ez! A CorelDRAW! és a hozzá hasonló programok nem pixelekből építik fel képet, hanem Bézier görbéket használnak a kép egyes elemeinek a leírására. Az elnevezés Philip Bézier francia matematikusra utal, aki autók karosszéraelemeinek a tervezéséhez javasolta ezt a típusú, görbék leírására szolgáló matematikai módszert. A program az objektumokat csomópontokból, a csomópontokat összekötő görbékből, valamint az azokhoz húzható érintőkből állítja össze.

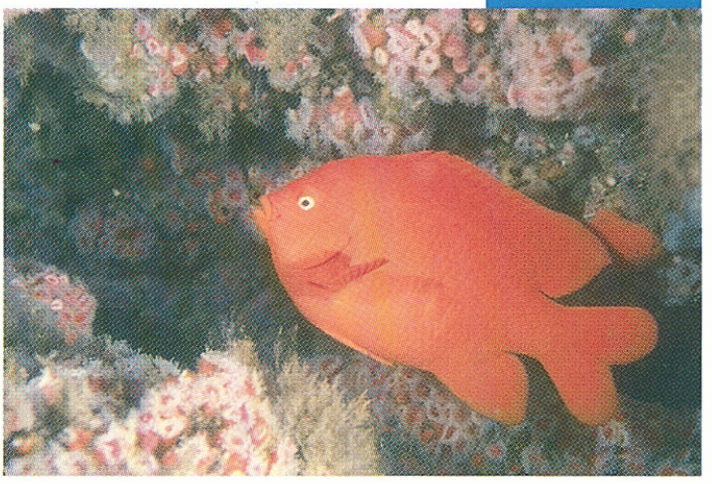
A vektoros képkészítésnek számos előnye van, de vannak korlátozásai is. Mivel a képek nem képpontokból állnak, tetszőlegesen nagyíthatók és kicsinyíthetők a minőség romlása nélkül. A végeredmény minősége csupán a kép megjelenítésére szolgáló eszköztől függ. A vektorgrafikus programokkal maradéktalanul ki lehet hasz-nálni a nyomtatók, levilágítók nyúj-totta lehetőségeket.

Lényeges szempont, hogy menynyi hely szükséges a program által előállított állományok tárolására. Egy bittérképnél természetes, hogy minél nagyobb, annál több helyet foglal, hiszen annál több képpont adatait kell tárolni. Ugyanez vonatkozik a bittérkép színeire is. Minél nagyobb a bittérképen használt színek száma, annál több hely szükséges a bittérkép tárolásához. A vektoros képek esetében a helyigény egészen más szempontok szerint változik. Mivel a vektorgrafikus programok a képeket csomópontok segítségével építik fel, az állomány méretének meghatározásakor az elsődleges szempont a csomópontok száma: minél több csomópont szükséges a kép leírásához — tehát minél több görbéből áll a kép —, annál nagyobb a vektoros állomány mérete. Mivel a kép nagyításával, ill. kicsinyítésével nem változik a csomópontok száma, természetes, hogy nem változik az állomány mérete sem. A vektorokból felépített képeknél nem függ az állomány mérete a kép fizikai méreteitől: egy 1 centiméter átmérőjű kör elmentéséhez ugyanannyi lemezhelyre van szükség, mint egy 100 cm-es átmérőjű kör elmentéséhez (feltéve, hogy a két kör ugyanannyi csomópontból épül fel). Egy egyszerűbb grafika (pl. egy névjegykártya) álta-

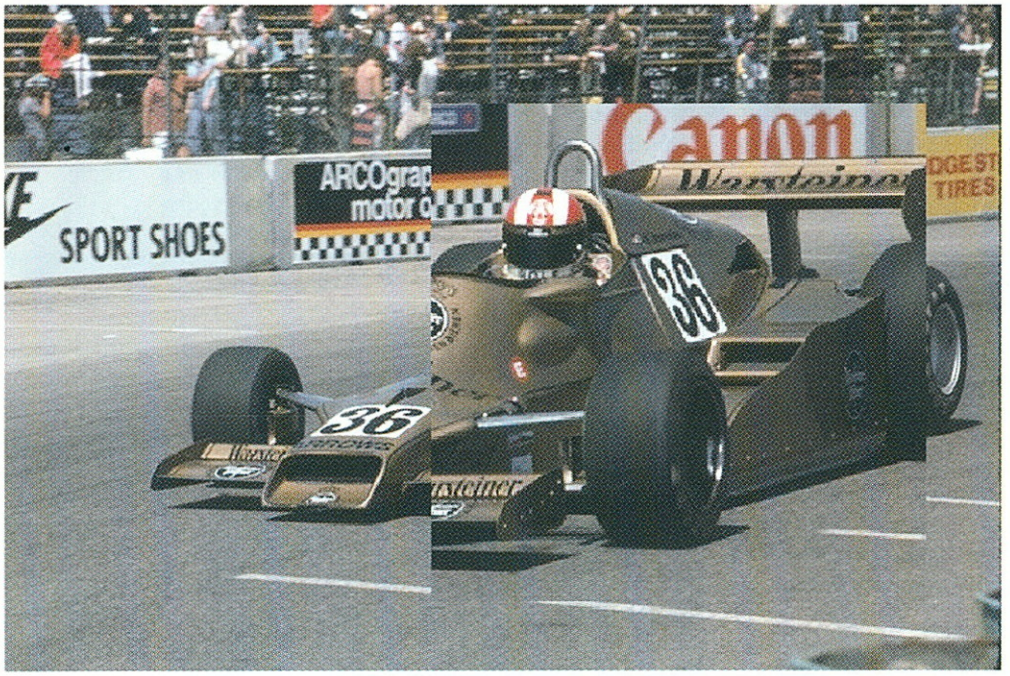





SPORT SHOES
ARCOgraphite
motor oil
Canon
86

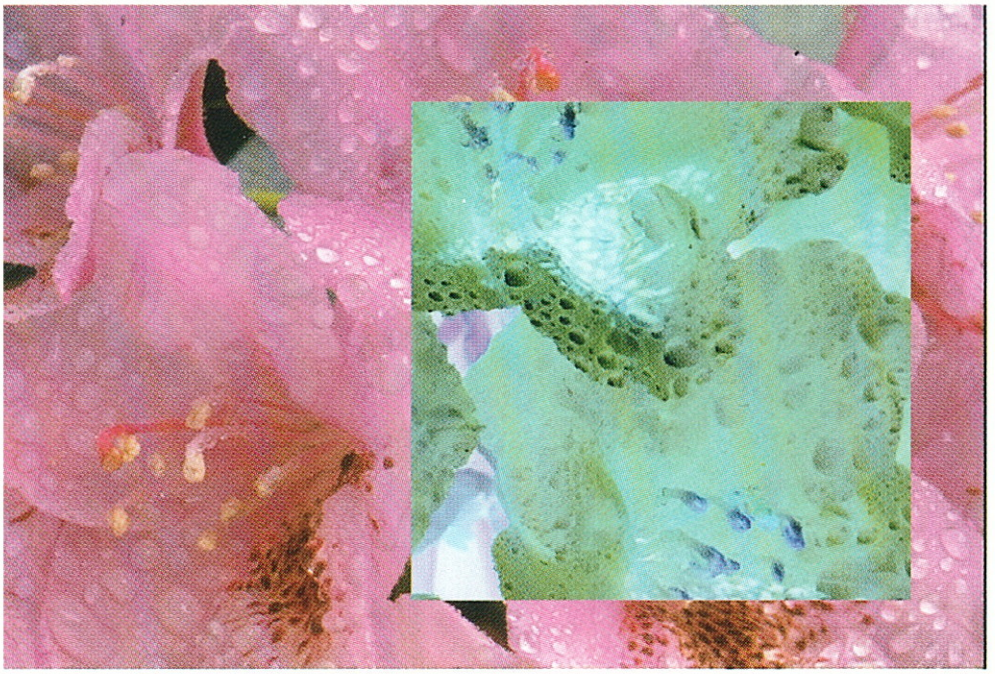


Transparency
lencse effekt



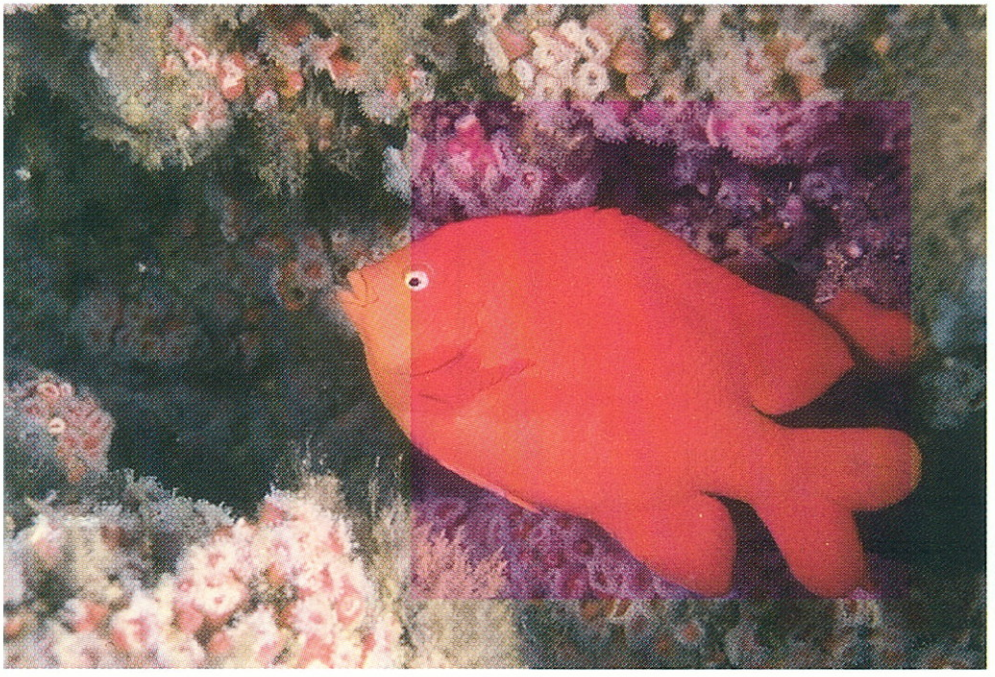
Magnify
lencse effekt

Brighten
lencse effekt

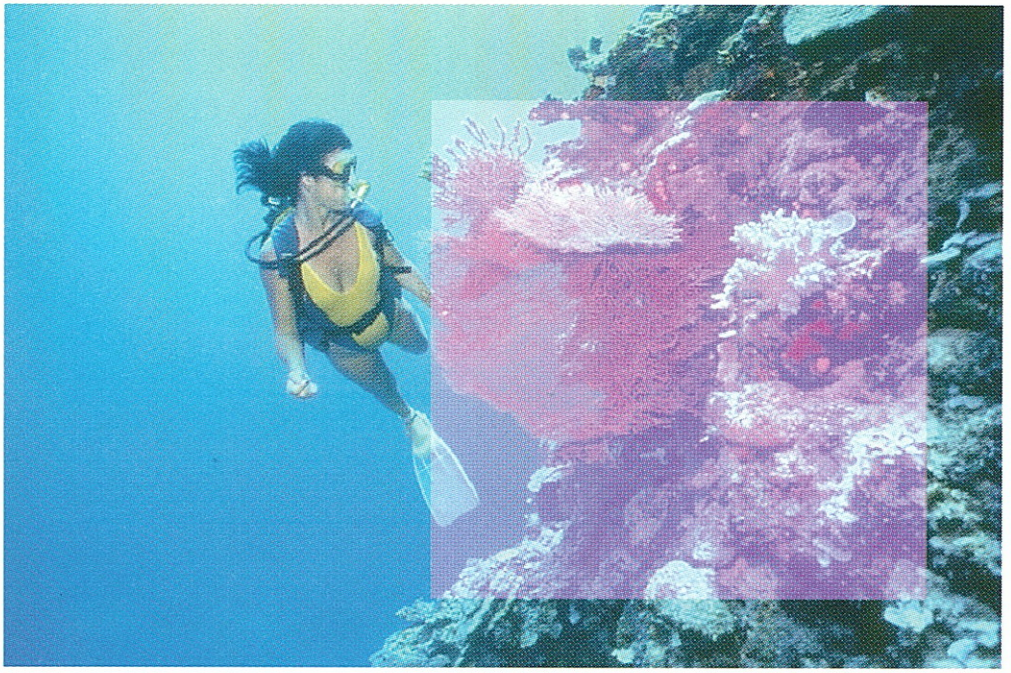


Invert
lencse effekt

Color Limit
lencse effekt



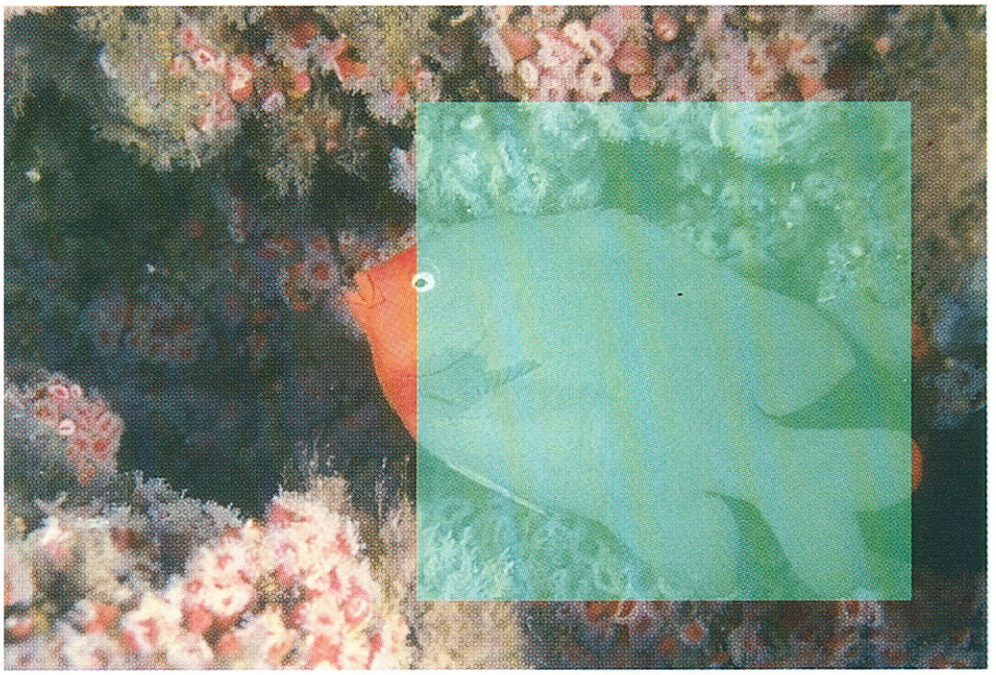
Color Limit
lencse effekt



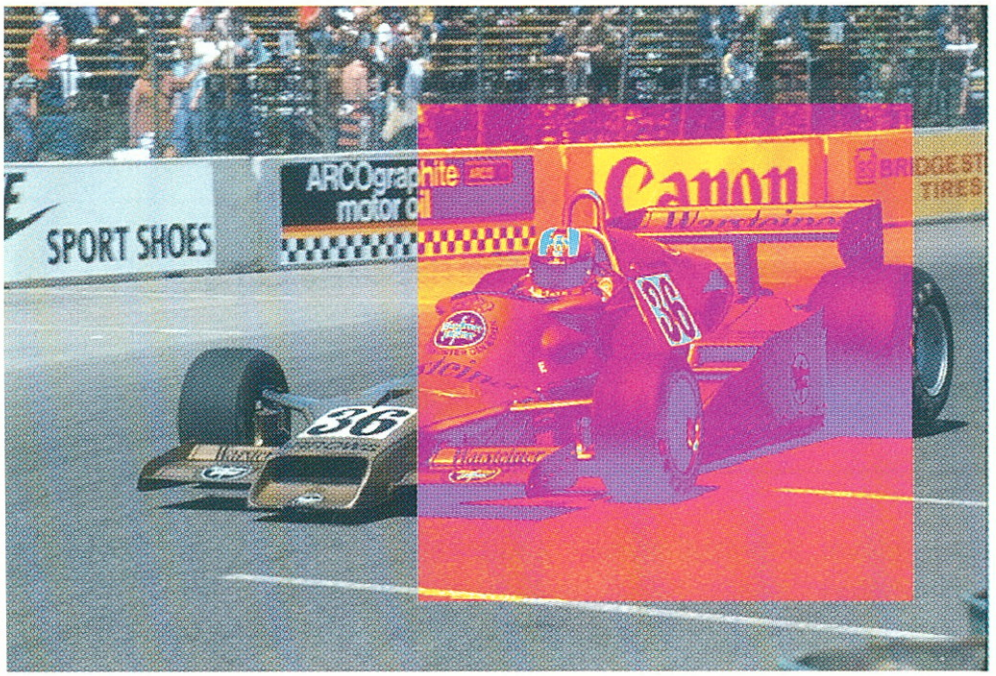
Color Add
lencse effekt

Color Add
lencse effekt

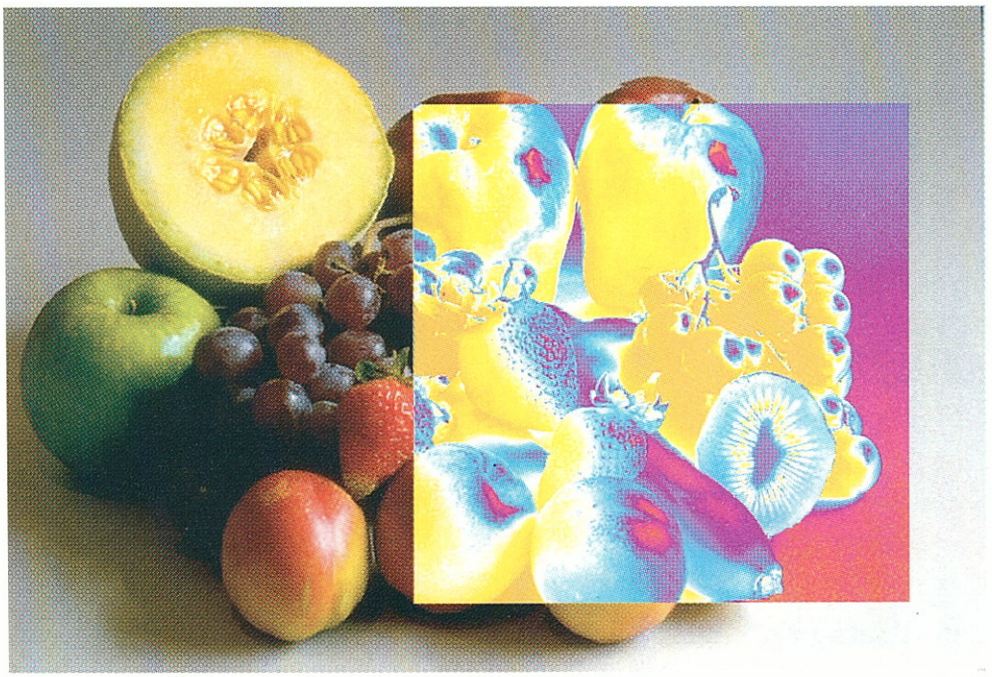
Tinted Grayscale
lencse effekt



Tinted Grayscale
lencse effekt



Heat Map
lencse effekt



Heat Map
lencse effekt

Köszönjük, hogy megvásárolta ezt a könyvet..

... és van hozzá ilyen doboza is?

Ezzel a dobozzal együtt megkaphatja a következőket:

– a CorelDRAW! 5 vektorgrafikus programot
– a CorelPHOTO-PAINT! 5 festőprogramot
– a CorelVENTURA 5 kiadványszerkesztő programot
– a CorelCHART! 5 adatkezelő és -ábrázoló programot
– a CorelSHOW! 5 prezentációs programot
– a CorelMOVE! 5 animációs programot
– 3 db CD lemezt, rajtuk:
– több, mint 825 True Type és Adobe Type 1 fontot
– több, mint 22000 clipart képet és szimbólumot
– 100 profi fényképet

Ezt a dobozt érdemes megvenni. És ha tőlünk vásárolja meg, akkor a munkáját ingyenes szakmai tanácsadással támogatjuk.

És még valami: a CorelVENTURA 5 programot egy másik szép dobozban, külön is megvásárolhatja. Ha magyar ékezetes True Type, ill. Adobe Type 1 fontokra van szüksége, akkor szintén forduljon hozzánk!

HELP

Számítástechnikai, kereskedelmi és szolgáltató Kft.
8002 Székesfehérvár Pf. 261.
Telefon: (22) 312-619, Telefon/fax: (22) 349-876

— Ugye igényes a lakásával, a környezetével, a munkahelyével, a munkaeszközeivel szemben?
— És a számítógépe? A legjobbat használja?
— Igen? Akkor Önnek bizonyára COMPAQ számítógépe van.
— És ha nem?
— Nálunk játékhoz, tanuláshoz, munkához, utazáshoz is talál megfelelő számítógépet.
— Hogy milyet?

Ha sokat utazik: *CONTURA*, *CONTURA AERO* és *ELITE*;
játékhoz, tanuláshoz és munkához: *PRESARIO* és *PROLINEA*;
vállalkozásához, legyen az kicsi közepes vagy nagy: *PRESARIO*, *PROLINEA, DESKPRO XE és XL*;
és ha több számítógépes munkahelyet akar összekapcsolva működtetni, akkor a *COMPAQ szerverei*:
PROSIGNIA VS, *PROSIGNIA és PROLIANT*.

Minden feladatra ad megoldást a

COMPAQ

Minden modellre 3 év garancia. Lízing és tartós bérlet.

Számoljon: nem mindig az a drága, ami annak látszik!

PRINTEAM

NYOMDAIPARI, KIADÓI ÉS GRAFIKAI BT.

Bt-nk külföldi partner segítségével alakult, azzal a céllal, hogy Magyarországon egy olyan európai technológiát mutasson be, amely hazánk területén egyedülálló.

Tevékenységi körünk:

A legegyszerűbb szórólaptól, névjegytől a legbonyolultabb és minőségigényes könyvig, katalógusig, komplett előkészítést, szerkesztést, grafikai munkát, polietilén tasak gyártást, nyomdai kivitelezést és gyártásgondozást vállalunk.

Ajánlásunk kedvező fogadtatása esetén reméljük, hogy Önöket is mielőbb igényes megrendelőink köreiben üdvözölhetjük.

Üdvözlettel:
Balog István
ügyvezető igazgató

PRINTEAM

NYOMDAIPARI, KIADÓI ÉS GRAFIKAI BT.
1104 Budapest, Lavotta u. 13.
Telefon/fax: (06-1) 261-16-70

Ára: 899 Ft

NE DOLGOZZON KŐKORSZAKI ESZKÖZÖKKEL!

- Nyomdai előkészítéshez
- Grafikai tervezéshez
- Számítógépes gravírozáshoz
- Vágóplotteres reklámkészítéshez
- Számítógépes tervezőrendszerekhez
- Animációhoz és videoanyagok szerkesztéséhez

VÁSÁROLJON TŐLÜNK

486 DX2, 486 DX4 és Pentium processzorral szerelt

COMPAQ DeskPro XL, XE számítógépeket;

miro videovezérlőket, nagy felbontású monitorokat;

digitalizálókat, plottereket;

AGFA Agfa szkennereket, levilágítókat,

MPEG/JPEG encoder/decoder kártyákat.

... és hogy jogtiszta eszközökkel dolgozhasson, a szükséges szoftvereket is beszerezheti nálunk ... Microsoft, Borland, Corel, Micrografx, Novell, Autodesk ...

HELP

Számítástechnikai, kereskedelmi és szolgáltató Kft.
8002 Székesfehérvár Pf. 261.
Tel.: (22) 312-619
Tel/fax: (22) 349-876

Cégünk a Compaq társult viszonteladója és Microsoft dealer.